THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

2002 SUMMER 夏号

vol.4

定価1200円

登場作家直筆イラストプレゼント 大好評企画

スペシャルロングインタビュー

うるし原智志

4点 Wポーズ×Wコスチューム 豪華描き下ろし

直筆生原稿、セル画プレゼント

コゲどんぼ

「ぴたテン」インタビュー

インタビュー&直筆イラスト

芦奈野ひとし

「ヨコハマ買い出し紀行」

ぢたま㊎

「まほろまてぃっく」未公開原画集

成瀬ちさと×滝川悠

友情対談&直筆イラスト競演

「Ever17」「ちょびっツ」「メタルウルフ」
「Memorial Song」「朝霧の巫女」
「ファーストKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～」
「ロマンスは剣の輝きⅡ～銀の虹をさがして～」

文月晃「藍より青し」インタビュー

駒都え～じ

「蒼い海のトリスティア」

好評イラスト&エッセイ連載

飯塚武史

表紙テレカ100名プレゼント

ボールなしバージョン

より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌

Illustration:Satoshi Urushihara

特別付録 うるし原智志イラストリバーシブルポスター

約50分（7〜8話＋映像特典 収録）／片面1層／リニアPCM／￥7,500

初回封入特典

- ■おねがい☆ティーチャー・サウンドコレクション2：
  ゲーム『KANON』『AIR』で大人気のI'veが贈る新録の小石のイメージソング「Senecio」（歌：詩月かおり）と劇中サントラ収録!!
  ※7巻目にも封入予定です。
- ■メモリーズダイアリーポストカード4：羽音たらく描き下ろし!
- ■全巻収納BOX
- ★ピクチャーレーベル仕様

初回映像特典

- ■「おねてぃ」プロモ映像（Short Ver.）
- ■ノンクレジットオープニング ■ノンクレジットエンディング

4th Mail DVD（通常版）＆VIDEOも同時発売!

DVD：リニアPCM／片面1層　VIDEO（セル&レンタル）：ステレオHi-Fi
各 約50分（7〜8話＋映像特典 収録）／スタンダード／￥5,500／毎月発売／全7巻

DVD（通常版）初回生産特典 ※絵柄は『Memories SPECIAL』と共通です。

- ■メモリーズダイアリーポストカード4：羽音たらく描き下ろし!
- ★ピクチャーレーベル仕様

DVD（通常版）＆VIDEO共通映像特典

- ■「おねてぃ」プロモ映像（Short Ver.） ■ノンクレジットオープニング ■ノンクレジットエンディング

© Please!／バンダイビジュアル

STAFF【企画・原作】Please!【監督】井出安軌【脚本】黒田洋介【キャラクター原案】羽音たらく
【キャラクターデザイン】合田浩章【メカニックデザイン】森木靖泰・渡辺義弘
【音楽】I've 折戸伸治（ビジュアルアーツ）【アニメーション制作】童夢

CAST 風見みずほ：井上喜久子／草薙 桂：保志総一朗／緑川小石：川澄綾子／水澄 楓：大原さやか
森野 苺：田村ゆかり／間雲漂介：岩田光央／四道 跨：三浦祥朗／まりえ：金田朋子
江田島みのる：内田直哉／江田島このは：佐久間レイ

関連商品情報

CD：おねてぃイメージソング「LOVE A RIDDLE」(Vocal:KOTOKO) 1,200円（税込）
おねがい☆ティーチャー OPテーマ「Shooting Star」(Vocal:KOTOKO) 1,200円（税込）
おねがい☆ティーチャー イメージサウンドトラック「セレソン」1,500円（税込）
好評発売中!!（発売元：ランティス／販売元：キングレコード）

コミック：電撃大王（毎月21日／メディアワークス刊）にて好評連載中!

フィギュア：1／8風見みずほ（7,800円／コトブキヤ）好評発売中!
1／7風見みずほ 寝巻きVer.（9,800円／コトブキヤ）好評発売中!
SRシリーズ 風見みずほ（2,000円／ユージン）好評発売中!

公式HP：http://www.please-please.jp

EMOTION 感動、冒険!

※ただいま 8/18（日）店頭予約締切りで当社9月発売商品の初回生産商品のご注文を受付中です。確実にお買い求め頂くためには、お早めに販売店の方までお申し出下さい。

販売元：**バンダイビジュアル**株式会社 本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
お問い合わせ先：〔お客様センター〕TEL 03-5828-7582（午前10時〜午後5時／土・日・祝祭日及び年末年始を除く）

※当社商品の表示価格は全て税抜きです。

「テ・ジ・キャラット」「ちっちゃな雪使いシュガー」のコゲどんぼ原作!

ぴたテン

注目度抜群・話題騒然の学園ハートフルコメディ
DVD&ビデオシリーズ好評発売中!!

DVD&VIDEO②7.25 ON SALE

DVD:ドルビーデジタル(ステレオ)／片面2層　VIDEO:ステレオHi-Fi 各 約75分(3話収録)／￥6,000

ジャケットイラストは原作者コゲどんぼ描き下ろし!!

DVD④フィギュアSP 9.25 ON SALE

約75分(3話収録)
／ドルビーデジタル(ステレオ)
／片面2層／￥7,000

初回封入特典

大人気原型師**宮川武**による

美紗

樋口湖太郎

のフィギュアを封入!!

通常版DVD、VIDEOも同時発売!

DVD:ドルビーデジタル(ステレオ)／片面2層　VIDEO:ステレオHi-Fi　各 約75分(3話収録)／￥6,000

© コゲどんぼ・メディアワークス／ぴた組・テレビ大阪

オンエア情報

テレビ大阪・テレビ東京系
全国6局ほかにて
毎週日曜日あさ9：30～
大好評放送中!!

Illustrated by Koge-Donbo

STAFF【原作】コゲどんぼ(月刊「電撃コミックガオ!」(メディアワークス刊)にて連載中!)
【監督】川瀬敏文・佐藤雄三【シリーズ構成】面出明美・小林靖子【キャラクターデザイン】坂井久太
【美術監督】西山礼児【撮影監督】松田成志【音響監督】たなかかずや
【音楽】七瀬 光【OPテーマ】「Wake up Angel～ねがいましては∞(無限)なり～」
(作詞・作曲：UCO　編曲：Funta&深澤秀行　歌：Funta)
【アニメーション制作】マッドハウス【製作】テレビ大阪・読売広告社・ぴた組

CAST 美紗：田村ゆかり／樋口湖太郎：沢城みゆき／紫亜：ゆかな／綾小路 天：斎賀みつき
植松小星：釘宮理恵／ニャー：冬馬由美／御手洗 大：くまいもとこ／御手洗 薫：野川さくら

関連商品情報

ラジオ：ぴたテン&ギャラクシーエンジェルのラジオ「ぴたぴた♡エンジェル♪」好評放送中!
ラジオ大阪・・・毎週木曜日よる12：30～
文化放送・・・毎週木曜日よる　1：30～
東海ラジオ・・・毎週土曜日よる　2：00～

コミック：月刊電撃コミックガオ!(毎月27日／メディアワークス刊)にて大好評連載中!
電撃コミックス「ぴたテン」(コゲどんぼ著／550円))①～⑤大好評発売中!!

CD：OPマキシシングル「Wake up Angel～ねがいましては∞(無限)なり～」(歌：Funta)
EDマキシシングル「ちいさなまほう」(歌：沢城みゆき／湖太郎)
キャラクターマキシシングル「幸せになるといいな!」(歌：美紗／田村ゆかり)
各1,200円(税込)／好評発売中!(発売元：ランティス　販売元：キングレコード)

「DIGITAL BEAT」インターネットで見るアニメ情報　http://emotion.bandai.co.jp

うるし原智志

ALL ABOUT
SATOSHI URUSHIHARA

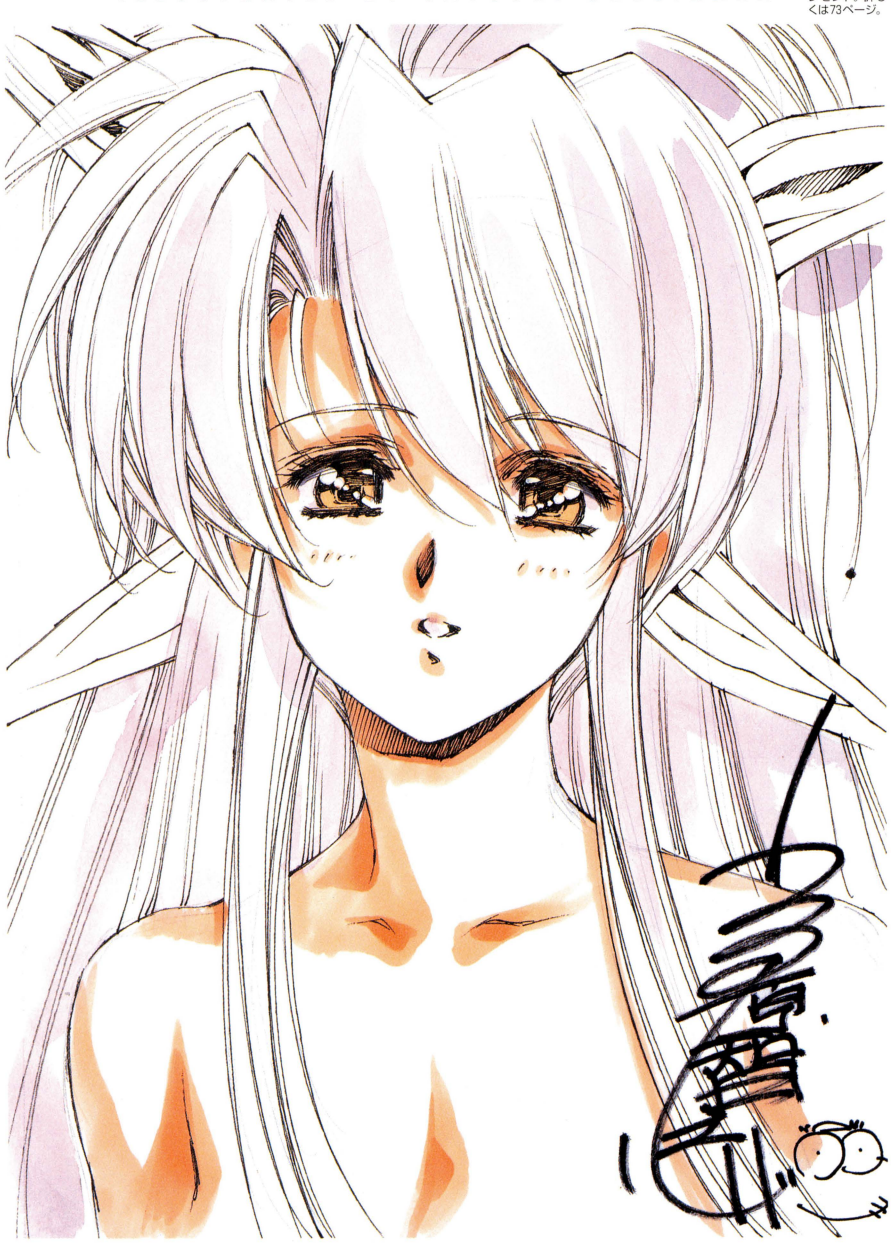
「うまい絵」でなく「生きた絵」を描きたい

アニメーター● うるし原智志

アニメの「動き」に魅せられてこの世界に足を踏み入れてから十数年、
ジャンルを越え、魅力的なキャラクターを描き続ける「うるし原智志」。
今なお加速し続けるこの才能は、いったいどのように育まれてきたのか。
「異能をもつ普通人」＝「うるし原智志」という生き方に迫ってみた。

P.73 RESENT FOR YOU
うるし原さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

ILLUSTRATED BY SATOSHI URUSIHARA



PROFILE

● うるし原智志
Satoshi Urushihara

1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。
アニメーター(自称)。
代表作は『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『ラングリッサー』『キラリティー』。最近作は『ヴァンパイアマスターダーククリムゾン』『悠久黙示録エイドロンシャドー』『グローランサー』シリーズ。メガミマガジンの読者参加企画『アルファ』連載中。『少年ケニア』にアマチュア参加でデビュー。その後、東映動画を経てフリーになり、OVAを中心に作画・演出・原作に携わる。『極黒の翼バルキサス』をきっかけにゲームやコミックにも進出。
「やっぱり自分はアニメーターなんだと痛感してます。今、18禁アニメ作品を制作中です。30分アニメなんて……7、8年ぶり……？　思いどおりに進まず、悪戦苦闘してます。最近、カルビーの"じゃがりこ"にはまってます(汗)」
http://www.earthwork.ne.jp

それはパラパラマンガから始まった

――アニメ、マンガ、ゲームと幅広く活躍されていますが、子ども時代にいちばん興味があったのは、なんですか？

うるし原：子どものころって、マンガぜんぜん読んでないんですよ。マンガは御法度という家庭だったので。週刊マンガを読むようになったのは20歳になってから、上京してからです。でもテレビアニメは見てもよかったんですよ。その基準がよくわからないんですけど(笑)。なので、アニメでかっこいいシーンがあったりすると、まねしてパラパラマンガで描いたりしてました。教科書の余白に描いてみて、まだ空いているところがあったらまたそこにと、ぜんぶの教科書の余白の上から下まで、表と裏から描いて、できあがると友だちに見せたりしてました。いちどマンガを描いてみようとしたこともあったんですが、描き方がわからなくて。ケント紙とか買ってきて、バーッと描いてみてうまくいかないので、「ダメだこりゃ、やっぱりプロにはなれんな」って諦めちゃいました(笑)。

――それが、なぜ今のようなご職業に？

うるし原：中学のとき、従兄弟から1コマ撮りができる8ミリカメラをもらったんですよ。それでどんなものが撮れるのか試してみて、パラパラマンガのノリではまっちゃったんです。適当な紙に絵を描いてコマ撮りすると、なんとなく動いているように見える。そのうち「アニメはセル画じゃないといけないらしい」とか聞きつけて、タップやセルを買ってきて、ペイントでトレースして自分で塗って撮影してました。奥に戦艦があって、小さな戦闘機が飛んでいってぶつかって爆発する。それも画面の隅っこのほうでドカーンとかやっている、すごく些細なシーンなんです。でも、できあがったフィルムを映写して見たときには、やっぱり「おもしろーい！」って思いました。

――高校のころはアニメの自主制作をやっていたとうかがいましたが？

うるし原：ええ。ひょんなことからアニメやマンガの同好会みたいなのに入ったんです。といっても、ほとんど部室でダベってるだけのクラブだったんですけど、こちらとしてはとにかくアニメを作りたいので「カメラも経験もあるからアニメを作らないか？」って。みんなも文化祭に向けてアニメを作るぞーみたいなノリで、部費をまわしてくれることになって。それで誰かの家に集まって、徹夜で動画用紙に原画を描いて……。セル画にするお金がないから、動画用紙のままマジックとかで塗るんですよ。人海戦術で朝方までバーッとやって、「さて、撮影だ」ってことになるんですが、絵を置いている手まで撮影しちゃって最初からやり直したり。その合間にはコンビニに買い出しにいったりして。学生ノリでわいわい騒ぎながらやっているのが、楽しかったですね。

――出来はいかがでしたか？

うるし原：ちゃんとしたノウハウがないままにやり始めてるので、動きの出し方とか、ぜんぜんわかっていなかったですね。「走り」のシーンを作ったときなんか、最初に原画を50枚くらい描いたんですよ。でも撮影してみたら、ものすごいスローモーションになってるんです。枚数が多すぎたんだということになって、間を1枚ずつ抜いて撮影し直したんですが、まだスローモーションなんです。「おかしいなー」ってまた抜いて、25枚が12枚になり、8枚になりって減らしていって、「これ以上抜いたら2枚になっちゃうよ」って(笑)。こんなので動くわけないって。で、当時出始めだったビデオをもってるヤツのところへいって、アニメ番組の録画をコマ送りで見せてもらったんです。そうしたら、動画が2枚しかない。「2枚で動くのか？」って半信半疑でやってみたら、ちゃんと動く。走るんです。「うわっ、いいんだ、これで」って。びっくりですよね。体育の本に載っているような走る姿の連続写真をイメージしてたので、そんなに端折られているとは思わなかったんです。それからはコマ送りで研究するようになりました。

――まるで、日本アニメの進歩の歴史をなぞっているような日々ですね。

うるし原：まさにそんな感じですね(笑)。でもフィルムを現像してできあがったのを見ると、やっぱり「動く」ということがものすごく気持ちいいんです。その快感がやみつきになって、アニメがやめられなくなったんでしょうね。アニメが好きだから業界に入りたいというのではなく、ワンクッション置いて「アニメーションする」ことがおもしろくてしょうがないから、というのが、この道に入った動機でした。テレビで動きが粗雑なアニメを見るとすごく気になって、自分でやりたくなって。「ちょっとオレに貸してみ？」みたいなノリで業界に入ってきましたから。

アニメキャラクターデザイン・作画監督 **証言**

河野悦隆氏

【初対面は？】

高校入学直後、私の幼なじみが彼と同じクラスで「ワシのクラスにブチ絵がうまいのがおる」と紹介されたのが始まりです。聞いたその日に会いにいき、似顔絵の描きやすそうな風貌に、たいへん好感をもちました。

【エピソード】

思い出は書ききれないくらいあるのですが、挙げるとしたら……。教科書にパラパラマンガで『銀河旋風ブライガー』のOPを描いてきたときには驚きました。あんな狭い場所に、よくぞ破綻もなく描き上げたものです。あと、彼が初のギャラで買った原付を納車当日に私が壊しました。かなり脱力した笑顔で許してくれた彼の寛大さに感謝。

【メッセージ】

根っからのアニメーターなんだから、タマにはこちら側にも帰ってきてほしいです。どう？　そろそろ恋しくなってない？

同じ高校出身の友人で、ともに上京してきた、たいせつな仲間です。(うるし原)

大きな転機となった『バルキサス』

うるし原：アニメーターめざして上京したときには、「アニメ業界で3か月やれればいい」と思ってました。「やらなければ後悔するから」という気持ちで、プロとして生き残っていけるとは思ってなかったんです。でもアニメ業界は常に人材不足っていうところがあるので、私も私といっしょに上京した仲間も、3、4か月めくらいにはもう原画の仕事もできるようになっていたんです。それだけで十分楽しくて、一生懸命やっていました。

――アニメの仕事でひとつの契機になったのが『極黒の翼バルキサス』ではなかったかと思うのですが、今振り返ってみていかがですか？

うるし原：今にして思うと、ほんとうに転機だったんだなと思います。『バルキサス』の企画が

『ファム!ファム!!バッカニア』より
©うるし原智志

うるし原智志

立ち上がったのが20歳くらい、フリーになってちょうど1年くらいでした。貧乏のどん底を味わったのもそのころで、「どうなるんだろう」って感じでしたが、ただやる気だけはメラメラと燃やしていたんです。よしもときんじ氏に監督に立ってもらってふたりでやることにしたんですけど、やるからには自分たちがおもしろいと思うことは全部ぶちこんでやろうという気持ちでした。冗談半分ですけど、「これが完成して初号試写を見て、帰り道にバイクで事故って死んだら最高だよね」みたいなことも言っていましたから(笑)。そうして、これ以上できないというところまでやって、やっと完成してスタッフと初号試写を見たときに、「あれ？」って。ぜんぜんおもしろくないんです(笑)。非常にショックを受けました。

――スタッフ全員がそう思われたんですか？

うるし原：間違いなくそうでしたね。みんな必死でやってきたから、エンディングテロップが流れたら全員が立ち上がって拍手するのかと思っていたのに、すんごくつまらなかったものだからシーンとしてしまって(笑)。あとで「初めてだからこんなもんだよね」って先輩の女の人が言ってたって聞いて、非常に落ちこみました。こんなことじゃ死ねないと思いましたよ(笑)。「復讐戦をせねば！」という感じです。

――どこがおもしろくなかったのですか？

うるし原：かっこいいはずだっていうシーンばかり詰めこんで、それをストーリーの流れの中で見せるということを考えてなかったんです。なので、全体が状況を羅列しただけの「あらすじ」になっている。それで生まれて初めて「ストーリーを作る」ということを考えるようになりました(笑)。だから『バルキサス』は、それまでの集大成でやりたいことをやって、それで思いっきり失敗した作品になりました。そこからが、新たな出発でしたね。

――それが『プラスチックリトル』の成功につながっていくわけですね。

うるし原：うーん、一部の方には評価していただきましたけれど、個人的には最低の絵を描いていた時期だと思っているんです。当時、原作のよしもと氏に「オレの描く女の子ってかわいくないよね」と言うと、「そうだね、かわいくないね」とか容赦なく言われてました(笑)。どういうことかというと、アニメーターとして、自分の描くキャラクターをパターン化して覚えてしまっていたんです。だから無意識に「うるし原の絵」は描けるんですが、考えないで描いているので、つまらない絵になっていたんです。「上手な絵」を描こうとして「生きた絵」を描こうとしていないんですね。これじゃダメだと思っていろいろ試行錯誤しました。おかげで、そのあと2年間ほどはメチャクチャ絵が壊れちゃったんですけど(笑)。そういった意味では、常に手探りでやっている人間なんです。

――今後、アニメでこれをやってみたいというものはありますか？

うるし原：今、Hアニメを作っているんですが、昔から「一般作より金をかけたアダルトものが作りたい」と思ってたんです。なぜかというと、Hシーンは「動きの表現のリアリティー」という意味では究極だからです。人間の目というのはすごくて、嘘の動きは簡単に見抜いてしまう。だから爆発とかいった絵空事はエフェクトでごまかせても、人間の動きではだませないんですね。そのうえHものは、ふたりの人間が連動して動く。これって非常に難しいんです。一般作より動画の枚数が多くなるから、当然お金もかかってしまうんです。

――やはり「アニメーションする」ことに、こだわりをもっていらっしゃるのですね。

うるし原：うまく動いてくれると、言葉にできないくらいの快感があるんですよ。マンガとかゲームの絵って、描き終わったら完成品じゃないですか。アニメは違うんです。絵は素材であって、映写された、その動く画面が作品なんですよ。音楽を「この音」っていっても意味がないのと同じで、アニメはフィルムの1コマをとってもしょうがないんです。それがアニメのおもしろさ。いくら絵がうまく描けても、フィルムになった段階で「考えてたのと違うぞ」っていう。映像を見なきゃわからないというバクチ性みたいなところも、おもしろいですね。

『ファム!ファム!!バッカニア』より
© うるし原智志

アニメ原作・演出・監督 証言
よしもときんじ氏

【初対面は？】
高校時代、アニメショップで知人に紹介してもらったのが最初です。偏ってはいるけど、とても絵のうまい、冷たく燃えるタイプの人という印象でした。

【エピソード】
ずっといっしょに仕事してきましたから、いろいろありすぎて……。ひとつだけ明確に言えることがあります。それは、私のような凡人とはあきらかに物事の道理というものへの解釈が違うということで、とにかく個性的なんです（笑）。

【メッセージ】
貴方はどこまでも走り続けてください
貴方はけっして疲れをしらないでいてください
貴方の飽くなき探求心には果てなどないのですから
貴方の道はまがりくねっているけれど……
ただ前だけをみつめて突き進んでください

―貴方にもっとも近く、もっとも遠い友より―

高校時代からの友人です。上京したころは同居してました(笑)。仕事上でも、よく組んでます。(うるし原)

マンガにおけるとてつもない試行錯誤

――『バルキサス』のマンガ化（『レジェンド・オブ・レムネア』）には、リベンジみたいなお気持ちがあったのですか？

うるし原：いや、もう少し気楽でしたね。あれ以下になることはないだろうって（笑）。ただ、やるからにはせいいっぱいやろうと思いました。当時「NORA」副編集長だった成田さんにも「やるからには一生懸命やります」って言ったんですけど、内心では「変なヤツにひっかかったな、くらいに思っていてください」って気持ちですよ。案の定、1回めの原稿を見たときに、成田さんは「あ、こりゃダメだ」と思ったらしいです（笑）。ところが、どういうわけか読者アンケートの結果が意外によくて、また描いていいということになったので、2回め、3回め……と毎回描き方を変えながら、ああでもないこうでもないってやっていました。

――高校時代の自主制作アニメと同じような感じですね。

うるし原：そうそう。もともとせっかちで、思いついたことはとりあえず試してみようっていう性格なんです。結果的には、ただの回り道になっちゃうんですけど（笑）。だいたい、最初はペンもうまく使えなかったんですよ。ある人に「宮崎駿さんは『ナウシカ』を鉛筆で描いているらしい。きみもアニメーターなんだから鉛筆で描いてみたら」とか冗談ぼくいわれて、その手があったか！と思ったんだけど、鉛筆できれいに描くのってえらく時間がかかるんですよ。それに鉛筆描きのままでは印刷に回せないから、コピーしてみたりして。白と黒がはっきりして「これだったらいけるかな」って感じになったので、トーンを貼っていらない部分をはがしたら、まわりの絵柄まで取れちゃうんですよ（笑）。これじゃダメだっていうので、トーンをあんまり強く貼りこまないようにしてみるんですけど、今度はトーンとの境界線あたりがどんどん薄くなってくるんです。「ダメだ、どうしよう」って定着液を買ってきて吹きつけて、「これではがれにくくなったぞ」って安心したりして。

――なんだか、違う方向でテクニックが蓄積されていく（笑）。

うるし原：でも、鉛筆で描くとペンよりも線が太くなるんですよ。それをコピーして印刷すると、また線が太くなる。できあがったのを見たら、なんかマジックで描いたようになっちゃったんです。「あれ？　ダメだ。手間もかかるしやめよう」ってことになりました（笑）。枠線をどれくらいの太さで引けばいいかも知りませんでしたね。烏口もめんどうくさいしって、いきなり油性マジックの太いほうで引いてみたら、えらい太くなっちゃって。4コママンガみたいなんです（笑）。ほかの漫画家さんの枠線を見て「細くてもいいんだ」とか、そんな感じでひとつひとつやってました。

――とてつもない試行錯誤ですね（笑）。

うるし原：ほんとうに（笑）。マンガに関しての知識は、アシスタントの人に教えてもらってるって感じでした。ほかの先生のところにいたことのある人を紹介してもらって、「○○先生のところではどうやってました？」って。こんなペンを使ってましたって聞いたら、それを買ってきてもらったりして（笑）。『レムネア』の単行本の2巻めくらいから、やっとだいたいの方向性が見えてきたという感じでしたが、未だに試行錯誤は続いています。

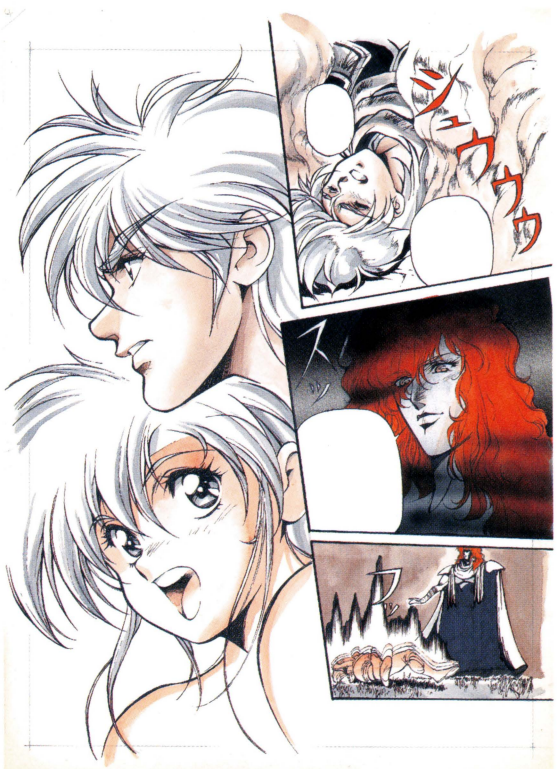
――さきほど「アニメのおもしろさは動き」だとおっしゃいましたが、マンガの魅力はどこにあるとお考えですか？

うるし原：逆に、止まっている絵のよさですね。見開きでどーんと絵があったりすると「おっ」っていう感じになる。それはマンガにしかできないハッタリだと思います。あとはとにかく「活字」ですね。「強敵」と書いて「友」と読む、みたいな読ませ方や漢字の形がもつイメージというのは、マンガならではのものでしょう。セリフで言うとインパクトがなくなってしまう言葉が、活字だとすごく象徴的に表現できるんです。昔は好きなマンガはアニメ化したくてしょうがな

直筆漫画原稿プレゼント

P.73 PRESENT FOR YOU

「コミックNORA」に連載された『レジェンド・オブ・レムネア』より。紹介したのは、単行本化に際して描き直されたシーンのうちの2枚。なお、うるし原智志さんのご好意により、単行本では見られない生原稿を読者にプレゼントします！　詳しくは73ページ。（セル画との合同プレゼントになります。セル画かマンガ原稿かは選べません）。ノーラコミックスSUPER DX『レジェンド・オブ・レムネア 1of 2 銀の章』『～ 2of2金の章』（学研刊）もチェック！



© よしもときんじ・うるし原智志・Gakken　© 双進映像

かったんですが、最近はそういったことをあまり思わなくなってきました。マンガでしかできないこと、アニメでしかできないことというのが、明確にある。これは、アニメ、マンガの両方をやるようになって見えてきたことですね。

漫画家（川島氏、辛嶋氏の共同執筆）証言
かわらじま晃：川島氏

【初対面は？】
当時、私とうるし原さんの両方の仕事場に通っているアシスタントさんがいて、その人の紹介で知り合いました。柔和な面もちとは対照的に作品に傾ける情熱、アニメ制作へのこだわりなど、非常に高い水準を己に課し実行されている生粋の職人肌の方だという印象を受け、敬服したのを覚えています。

【エピソード】
ヘアヌード写真集など趣味嗜好がけっこう似ていると思いましたネ（笑）。私生活が仕事に埋もれ、プライベートとの境界がいっさいない極限状態でも笑っていられるスゴい人です（苦笑）。人を魅了する絵が生まれるべくして生まれた環境を、氏の中に垣間見ました。

【メッセージ】
大胆かつ流麗、繊細なタッチで描き出されるキャラクターたち。愛情がなければ、ぜったいにあの「味」は出ないと思います。今後も魅力あふれるキャラクターたちと出会わせてください。……そのためにも、うるし原さん、『もう少し寝てください！』（死んじゃいますよっ！！）。

かわらじま晃：辛嶋氏

【初対面は？】
実は、未だお会いすることがかないませんが、もし『レジェンド・オブ・レムネア』に登場したバロールみたいな方だったらどうしようかと、戦々恐々の日々を送っております……。

【エピソード】
同人誌用のピンナップを忙しい仕事の合間に描き下ろしていただいたときは天にも昇る気持ちでした。だれにでも気さくに優しく接してくださる、人間的に非常に尊敬できる方だと実感しております。

【メッセージ】
どんどんクオリティが上がっていくので、このままだと倒れるんじゃないかと思うときがありますので、くれぐれも体に気をつけてください。いちど「カッコイイ系」に徹した硬派マンガも見てみたいデス（笑）！！

知人の紹介でおつき合いするようになった、美少女系（？）漫画家さん。描かれる絵もクオリティが高く尊敬してます。（うるし原）

キャラクターとシナリオの真剣勝負

――ゲームのキャラクターデザインも手がけていらっしゃいますが、ゲームはお好きですか？
うるし原：ゲームに関しては、一歩引いたところにいる感じですね。実は、自分で仕事したゲームをプレイしたことがないんですよ。『ラングリッサー』って、シミュレーションRPGなんですが、私、シミュレーションゲームってやり方がわからなくて。いちどトライしたんですけど、1時間くらいやっても1面がクリアできないんです。どうもやり方を間違っていたみたいなんですけど（笑）。それで挫折して、完全にダメになっちゃったんです。
――そうなると、ゲームの仕事に対するスタンスは、どういうものですか？
うるし原：そんなにゲームをやる人間ではないので、ユーザーの立場でものを見るということができていないかもしれません。ただ仕事としては、非常にシビアに受け止めています。ゲーム開発の予算って巨額ですよね。「今回のゲーム、2億円かけて作りますから」とか言われると、もう2億円を背負わなければいけないわけです。ゲームの絵って、雑誌とかに載ったときにパッケージで買ってもらう、映画でいうとポスターみたいなものだと思うので、そこでこけてしまうと2億円をかけたものが回収できなくなってしまう。もちろん確実に回収できる絵なんて描けはしないんですけど、自分として考えられるかぎりの手を打って、ゲーム誌でもとにかく目を引くような、パラパラと見ていて「あれ？」と一瞬でも思わせるような絵を描く。それが私の仕事だと思っています。
――ゲームの内容よりも、かわいいキャラクターの絵に魅力を感じてソフトを買う。そういうユーザーも多いと思いますが。
うるし原：そこらへんは、いい意味での真剣勝負というか、お互いにライバルなんですよ、ゲームを作る側とこちら側と。一部でしょうけれど「絵が見たくて買った」というアンケートの返事があったりすると、向こうは「話がおもしろいって言わせてみせる！　絵だけのゲームだって言われるのはシャクですから」って。私のほうも「それはこっちも同じなんですよ」と。話はよかったけどキャラクターがぜんぜんイメージと違う、とは言われたくないですから、いつも内容に負けない絵を描くぞというつもりでいます。お互いに「負けないぞ」と思ってやってるから、上をめざしていけるんじゃないでしょうか。そういう部分がお互いにあるので、非常にやりがいがありますね。

うるし原智志

キャリアソフト　ゲームディレクター・プロデューサー　証言
高田慎二郎氏

【初対面は？】
十数年前、当時担当していたゲームの打ち合わせでお会いしましたが、見た目からの第一印象は「大学卒業後、フリーターをやっているお兄さん」という感じでした。私自身、作家にお会いするのが初めてで、「作家＝いろんな意味で奇抜なファッション」という誤解があったので、かなり拍子抜けしました。そして話したときの印象は、とにかく腰の低さに驚きました。作家のわりに謙虚……という意味でなく、「全日本・謙虚コンテスト」があれば、上位に入賞できると思います。ただ、今よりだいぶ細身だったような記憶があるのですが……。

【エピソード】
5年ほど前になります。うるし原さんといっしょに、ゲーム誌の取材を受けたことがありました。ふだんの取材は会議室などで行い、撮影もそこですますのですが、そのときは恵比寿ガーデンプレイスの正面広場の前で、1時間以上もかけて本格的な撮影をしたのです。広場では大勢の人がお弁当を食べたりデートをしており、そこでの大がかりな撮影はすごく目立ちます。隣でも撮影をしていたのですが、そちらはきれいな女性モデルです。ギャラリーには、我々のほうは何の撮影をしているかわからなかったのでしょう。でもそんな恥ずかしい時間もすぎさり、やがて自分たちが載っている記事が……。そこには、それぞれの顔写真が1センチ四方ほどの大きさで並んでいます。顔の横からわずかに見える背景には、茶色い壁らしきものも写っていました。未だに「あれは何だったのでしょう？」と笑い合うことがあります。

【メッセージ】
私がごいっしょさせていただく仕事は、1年以上の長い期間がかかります。そのため、作品ごとに絵が進化していくようすがわかりやすく、「次はどんな絵でいくのだろう」と毎回楽しみにしています。そして同時に、「キャラ絵だけのゲーム」とけなされないよう、内容の伴ったゲームを作らねばというプレッシャーも感じます。そんなわけで、私自身にとってのうるし原さんとは、よき仕事仲間であり、またよき競争相手でもあります。でもひとつだけ、お願いがあります。あんまり納期は延ばさないでください、お願いします（苦笑）。それはさておき、これからもまた同じように楽しく仕事をしていきましょう。

10年近く仕事でお世話になっているゲーム会社の、ディレクター兼プロデューサーさんです。（うるし原）

アトラス「グローランサーⅡ」「グローランサーⅢ」より　©ATLUS／キャリアソフト 1999, 2001

記憶に残る作品をめざして

――ゲームの仕事では、制作費の回収についてまで責任を感じていらっしゃるのですか？

うるし原：アニメでもゲームでも、全部そうですね。OVAを最初にやったときに意識したことなんですけど、当時私は20歳くらいで、クライアントは2、3千万円かけているわけですよ。その年でそんな金額って、やっぱり重いじゃないですか。失敗して「弁償しろ」とか言われても、返せるわけないですから。だから、フィードバックするものがなくてはいけないということを強く思いました。それは当然、売れなくてはいけないということで、売るためには受け手が喜んでくれるものでなければならない。つまりクライアントと受け手、両方を意識していなくてはいけないということなんです。ただ、売れるならなんでもやるかと言われると、そこまで器用じゃないんで、結局は自分が見たいものというのが前提なんですよ。クライアントにも受け手にもサービスしつつ、うまく折り合いをつけながら自分のやりたい部分をどう出していけるか。それがこの仕事のおもしろいところだと思います。

――でも、たいへんそうでもありますね。

うるし原：私の場合、けっこう早い段階でフリーになって、先が見えない状態でずっとやってきたので、特にそういうことを考えるようになったのかもしれません。でもたしかに、ジレンマもあるんです。もともと手が遅い人間なんですけど、食っていくためには数をこなさないといけないし、数をこなそうとすると自分としてのクオリティが落ちてしまう。クオリティを落としてでもスケジュールを守るべきなのか、ギリギリまで待ってもらってクオリティを上げるのか……。そういった選択を常に迫られてきたものですから(笑)。

――気の休まるときがないですね。

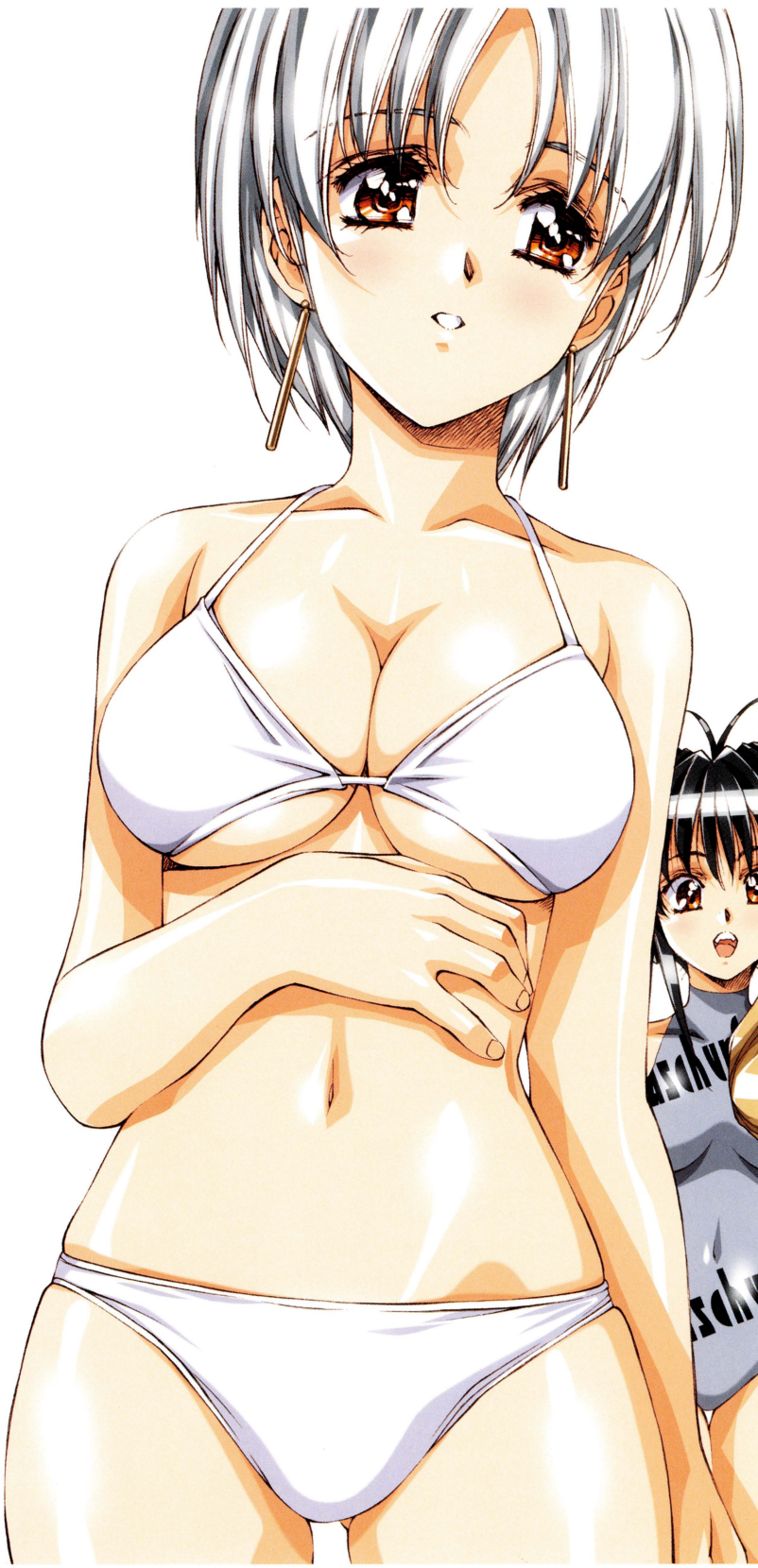
うるし原：もう止まることのできないマラソン状態で(笑)。アニメーターをやっていたということで、無理が出てきちゃう部分ですね。

――それは、どういうことですか？

うるし原：アニメーターっておもしろいもので、すごくうまい人がデザインしたものを自分が描くことによって、一瞬その人の画力に近づけるんです。自分の本来の画力が100だとすると、その人のレベルまではいかないにしても120くらいになれちゃう。そういう「借りてきた技術」みたいなテクニックがついてきちゃうんです。それで「あの作品がよかったから」って別の仕事を頼まれたりすると、またそこまでの力を出さなければならなくなるわけなんです。

――その120の画力は、次第に自分の地の力になっていかないのですか？

うるし原：それが、気を許すとたちまちもとに戻ってしまって、「きみ、こんな絵描いてたっけ」と言われるような絵を描いてしまうんです。実際に「うまいって聞いていたのに……」なんて言われたこともあります。それから、アニメーターということで言えば「自分の絵がない」ということもあるんです。「誰かの絵」は描けるけれど、それは自分のキャラクターではない。いちばん最初にOVAを作ったとき、さんざん悩んだのがそこでした。マンガを描きはじめたときも、編集さんに「この絵だったらきみじゃなくても描けるから。うるし原らしいものにしてくれ」と指摘されちゃいましたし。だから、受け手とクライアントが求めている範囲内で、自分の中の揺らぎや遊びの幅を表現していこうと考えるようになりました。そうやって右や左にいきながら、意図的に絵を作るようにしたんです。その結果



うるし原智志

として「この絵もうるし原だけど、あの絵もうるし原」というふうに認知してもらえるようになるんじゃないかと思ってます。

――今、アニメーションのプロジェクトも稼働していますが、久しぶりのアニメの仕事は、いかがですか。

うるし原：実作業がたいへんかどうかというのはともかく、気分はとても楽です。マンガやゲームは、どうしても「他人の家でなにかやってる」みたいな気がして（笑）。やっぱりアニメだと、絵もどんどん浮かんでくるし、勝負どころというのも見えてくるし。結局、生まれた川の水の味を覚えてる、じゃないですけど、軸足がアニメなんですよね。

――とはいえ、ほかのジャンルでも活躍なさっているわけなので、そのへんも含めて読者へのメッセージをお願いします。

うるし原：「うるし原」は忘れていただいて、作品そのものを楽しんでいただけたら、と思います。「誰が描いてるのか知らないけど、あの作品、おもしろかったよなー」という記憶だけが残る

『うるし原智志ポスターBOX』より
© うるし原智志・Gakken

っていうのが、いちばん理想なんです。だから、ゲームにしてもマンガにしても、もちろんアニメもそうなんですけど、それぞれ作品として楽しんでいただけたら、うれしいです。

学習研究社　編集者　証言
成田昌志氏

【初対面は？】
約16年前。当時編集していた「コミックNORA」という雑誌の編集部にて。某アニメ制作会社の紹介的な形で、よしもとさんといっしょに顔合わせをしました。正直、おふたりのことは知らなかったのですが事前に『極黒の翼バルキサス』の映像を見て、いわゆる「スターアニメーター」になれる人なのではと思いました。ただし当時は、まだほとんどマンガを描いたことがないとのことで、とりあえず読み切り用のネームを作ってもらうことになったと思います。印象は特になし、というかよく覚えてないです。今より痩せていたことは間違いありませんが（笑）、ごくふつうのイメージだったのでしょう。

【エピソード】
どんどんマンガを描くことがうまくなり、最初の単行本『レジェンド・オブ・レムネア』が売れたことがうれしかったこと。まだA5判のコミックスが珍しい時代だったため、社内の営業部を説得したりする必要もあったりして、その結果が予想以上についてきてくれたのでなおさら。困ったのは、どんどん締め切りを守ってもらえなくなったことにつきます。毎度毎度、たいへんな局面を体験させてもらってますが、たとえば、去年のクリスマスイブの朝をふたりで迎えたのは情けなかった（泣笑）。いっしょにドイツや北海道などに招待で行けたことが楽しかったことですが、国際線の飛行機に、離陸時間の5分前に空港に着いて乗れたのはほんとうに驚いた。

【メッセージ】
まじめに書きます。限られた時間内に、ある程度「量産」する（できる）こともプロとして必須かと思います。質を維持するのは当然として、締め切りも守りましょう。年齢的にも、まだ無限の可能性をもっていると思いますので、新たなマンガやアニメにチャレンジしていってほしいです。セクシー系もいいのですが、将来的に「アニメディア」の表紙を飾るような作品を手掛けてくれることを希望します。ふっと気づくと、ずいぶん長くいっしょに仕事をしてきたわけで、ここまできたら、もうしばらくよろしくです。なにかおもしろい仕事をやりましょう。またどこかに招待してもらえたらいいですね（笑）。

私を漫画家（？）にしてくださった編集さま。言葉では言い表せないほど感謝してます。（うるし原）

メガミマガジンVol.15・Vol.18『α』より　© うるし原智志・Gakken

Behind the Cover

表紙の言葉

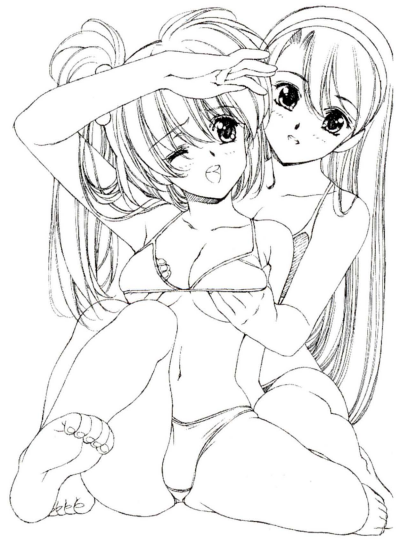
今まさに走りはじめたふたり……そんな輝いた女の子を描きました

ニューヨーク＝ファンタジー

イラストを描くときって、ディテールを描きこんでいく段階でいろいろ考えるんですよ。どういうシーンでこのポーズをとってるんだろうとか。そういうことを考えているうちに、ショートショートのストーリーが描けるくらいに設定ができちゃうんです。

今回のイラストにも設定がありまして。名前も決まってるんですよ。紫の髪の子が「サエ」。茶色の髪の子が「マヤ」。サエは看護婦さんで、マヤは物書き修行中みたいな感じです。ニューヨークのマンションにふたりで住んでいて、友だちがしょっちゅう遊びにくるような、自由な暮らしをしてるんです。２種類のポーズがあるのは、カメラマン志望の友だちが撮った写真ということで、ふたりがそれぞれ自分の気に入ったものを選んだんですね、思い出として残しておくために。マヤは表紙の絵、サエは本文中の、なぜか自分の顔が逆さに写っているのを（笑）。この年ごろって「今まさに走りはじめた」という、人生でいちばんいい時期じゃないですか。いい意味での無邪気さを出したいなあとか、そういうことを考えながら色を塗っていました。そのうち描いてみようかな、暇があれば（笑）。

実は、リアルなシチュエーションの絵って苦手なんです。ファンタジーなら、ていねいに描けばリアルになるんで、どうしてもファンタジー系が多くなる。そういうわけで、サエとマヤがなぜニューヨーク暮らしなのかというと、僕にとってニューヨークはファンタジーの世界。現実じゃないからなんですよ。でもやっぱりファンタジーっぽいのが描きたくて、もうひとつ甲冑バージョンを描いてみました。



下品な体は美しくないのか？

昔、よく「理想の胸とはなんぞや」みたいなことを聞かれたんですけど、「いや、わし、ぜんぶ好きなんです」って（笑）。基本的にはなんでも好きなんですよ、ほんとに。ただ、単に「裸が好き」というのとは別に、ちょっとこだわりみたいなのはあるかもしれません。絵画とか彫刻とかの芸術的な裸婦像ってありますよね。ああいう理想とされている女性像って、処女性ということがあるからか乳房が小さくてオゴソカな感じのものが多いんです（笑）。それが、どうにも納得できなくて。言葉は悪いんですけど、「下品な体」だって美しくないのかなあという素朴な疑問みたいなのがあるんです。あのー、これをストレートに言ってしまえば、ただのエロじじいになっちゃうんですけど、少女のような可憐な顔なのに体はバヒーンっていう（笑）、そういうのは美しくないのかなあ、と。そういうへそ曲がりなことを、すぐ考えちゃうので。でも、アンバランスの美しさっていうのには、興味がありますね。

どうしようもないなあ、オレも

よく「美少女キャラ、得意でしょう」みたいなことも言われるんですが、ちょっと違和感があるんです。もともと男キャラのほうに思い入れがあるので。男のキャラだったら「ここを見せたいんだ！」っていう勝負のポイントがあるんです。男から見てかっこいい男、ハードボイルドですね。だからおじさん系のキャラが多くなっていくんですけど（笑）。そういうわけで、自分では女の子キャラを描くのは不器用だと思っています。

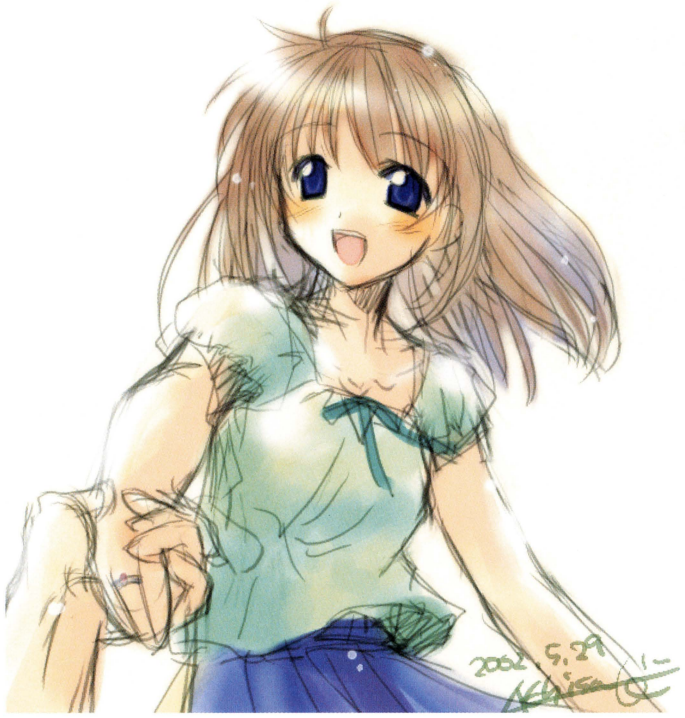
あ、でも、この前、絵を描き始めたばかりの、中学１年生くらいのころの絵が出てきたんですよ。それが女性の裸の絵だったというあたりが、「どうしようもないなあ、オレも」っていう感じでした（笑）。

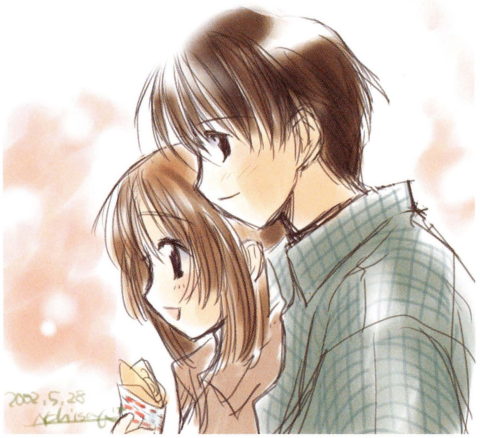
表紙イラストの最初のラフ。ビーチボールがなくて、ポーズも微妙に違っている。表紙としては少し過激だという編集部の判断で現在の形になおしていただいたのだが、読者プレゼント用テレカではビーチボールなしのバージョンを使用。

コレ！

メガミマガジンVol.18『α』ピンナップポスターを改稿　© うるし原智志・Gakken

お互いにないものに憧れて





『Ever17』のキャラクターデザイナー、滝川悠氏。
本誌連載「A girl」でもおなじみの成瀬ちさと氏。
イラストレーターとして活躍中の両氏だが、
プライベートでは合同で同人誌を出すほどの仲だとか。
絵のスタイルは正反対だという両氏を結ぶものとは？

●クリエイター対談

成瀬ちさと

PROFILE

●成瀬ちさと *Chisato Naruse*

東京都出身。血液型A型。「ネットプラス」(ホビーデータ)の挿し絵で商業誌デビュー。最近作『AS～エンジェリックセレナーデ』ではキャラクターデザイン、作画監修を担当。大学在学中よりイラストレーターとして活動。卒業後、フリーになる。読書好きだが、「最近は下手の横好きでカメラにハマリぎみ」だとのこと。

お互いの第一印象は絵で感じたイメージそのまま

――おふたりは、どういうきっかけでお知り合いになったのですか？

滝川：「ホビーデータ」という会社のメールゲーム雑誌で、「ネットワールド」というのがあったんですよ。そこで成瀬さんと私の知り合いがごいっしょしてまして、その方が紹介してくれたんです。

成瀬：早いものでもう5、6年前になるんですね。

――長いおつきあいなんですね。

滝川：でも、親しくなったのはもう少しあとだったと思います。当時、私は浪人していたので、その後、大学に合格して上京してきたときに、実際の交流をもつようになりました。それが5年前かな？　オリジナルを描かれる女性の作家さんって周りにほとんどいなかったので、すごく新鮮でした。

成瀬：彼女が東京に来てからは、こんどは私が浪人してしまって……(笑)。その間もFAXなんかでやり取りをしていたんですけれど、私が大学に入ってから本格的に交流するようになって、今に至ります。

――お互いの絵の第一印象は、どういったものでしたか？

滝川：ひとことで言うなら「かわいらしい絵」。ふわふわで少女マンガチックで。はじめて本人に会ったときは、「まんまじゃん」って思いましたね。

成瀬：もっと小さいと思ってたって言ってたじゃない(笑)。籠に入っちゃうくらい小さいのを想像してたって言われましたよ、私。

滝川：それはそうなんだけど(笑)。まあ、とにかくかわいい人で、絵も女の子らしい。線が細くて、柔らかい感じだなと思ってました。私は成瀬さんに会うまで、彼女のカラーのイラストを見たことがなかったんですよ。でも、きっとこの人のカラーは淡いんだろうなと思っていたんです。それで実際に見たら、ふんわりと柔らかい、ほのぼの系のイラストで。「ああ、やっぱりなごみ系なんだ」と思いました。

成瀬：私のほうでは滝川さんのことを、とにかく、鋭い印象の絵を描かれる方だな、と最初思っていたんです。それで実際にお会いしたら、やっぱりどことなくシャープな印象の人で。

滝川：それは怖いってことかな(笑)？

成瀬：いえいえ(笑)。はっきりしていて、スタイリッシュな感じの人だなと。

――絵描きさん同士のおつきあいだと、お互いに影響し合ったりすることもあるのでは？

滝川：影響される部分もあるんですが、私はそもそもPhotoshopで塗っていたので、Painterが不得意なんです(笑)。Painterのフローター(Photoshopのレイヤー機能)って、よくわからなくて。Painterで塗るときは一枚で塗ってしまうというのが、私の中の決まりごとなんです。だから、あまり成瀬さん的なタッチにはならないですね。

成瀬：滝川さんの絵って、私と会ったときにはすでに完成されていたので、あまり左右されるようなことはないのかもしれない。一方私は、かなり影響されているところがあるんじゃないかなと思います。彼女は私にない部分をいっぱいもっている人なので。実際自分で絵を描いていて「あ、これは滝川さん的かも」と思ったりすることがありますし。

滝川：成瀬さんは、けっこう絵のタッチを変えるよね。私は逆にそれがうらやましい。最近ゲームのお仕事をするようになってから、やっぱりいろんな絵が描けないとダメだなと思うようになって。私、つり目キャラが好きなんですよ。でも、タレ目キャラがいないと話にならないということで描かざるを得なくなったんですけど、どうしても描いているうちにつり目になっちゃう(笑)。よっぽど気をつけないと、タレ目になってくれないんですよ。

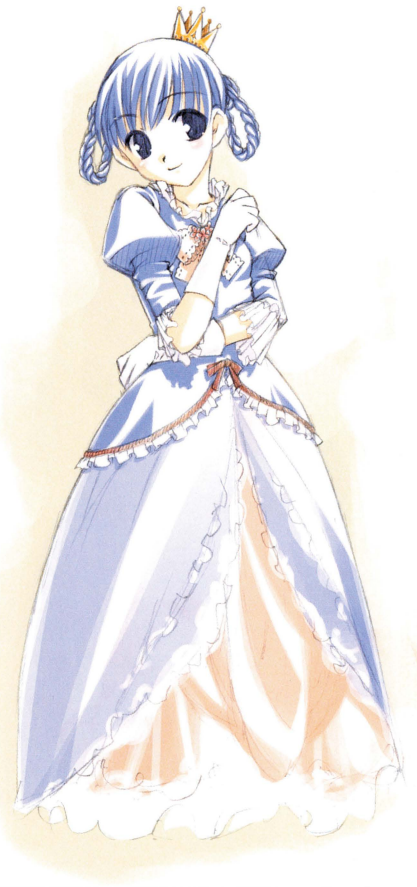
成瀬：いや、でもいつもと違う絵を描いてるつもりでも、いつのまにか手になじんでるタッチになっちゃうことって私もよくあるから(笑)。

滝川：だから、成瀬さんの絵を見ながらタレ目の参考に(笑)。私は、どうしてもポップなものかシャープなものが描きやすいみたいで、カラーも淡くならないんですよね。成瀬さんみたいな、ああいう柔らかい絵を描いてみたいと思うんですけど。

芸術家肌と職人肌それぞれの迷いと悩み

――キャラクターを描くときに、いちばん悩むのはどの部分ですか？

滝川：どこが、ってことはないんですけど、強いて言えばカラーかなあ……？　このキャラ、これでいいのかなとか、よく相談したりします。でも、ズバッと答えがくるので、逆に決まらな



滝川悠

PROFILE

●滝川悠 *Yuu Takigawa*

広島県出身。血液型A型。「コミックガム」(ワニブックス)にて『赤い実』でデビュー。代表作は『フレグランス』(パプリカ)。最新作は『Ever17』。本屋で絵本や写真集をパラパラとながめるのが好き。「久しぶりにゴロゴロと寝たいと渇望中。でも、FF11にハマりかけてヤバイです」。

くなっちゃったり(笑)。最後になって最初に描いた絵を見たら、それがけっこうよかったりして(笑)。

成瀬:私の場合は髪形や、同じく色合いにすごく悩みます。でも絵描きの友人がいてくれると、客観的な意見がほしいときにとても助かるんですよ。滝川さんにも、迷ったときに見てもらっては相談にのってもらったりしています。でも、滝川さんは基本的に「わが道を行く」だよね。

滝川:そうかなあ(笑)。お仕事でも、そういう部分はあるかも……。もちろん直せと言われた部分は直しますけど、納得できないと描けないというか「キャッチーなのでお願いします」なんて言われること、よくあるんですけど……。

成瀬:あるかも(笑)。

滝川:「キャッチーって何?」って。できあがったキャラに対して、時代が選択するものじゃないかなあ。だから最初からキャッチーと言われても……って悩んじゃうんです。「○○みたいなキャラ」って言われることも多いんですけど、だからといって、まったく同じキャラにするわけにもいかないし。あまり悩むような場合は「もういいや」って開き直って、わが道を行っちゃうんですね(笑)。

成瀬:私は逆に、極力相手の意向に合わせるようにしていると思います。

滝川:そういうのがプロなんだよね。

成瀬:うーん……、なんというか、語弊があるかもしれませんが、たとえるならば私は職人系なんだけど、滝川さんは芸術家肌なんじゃないかと思うんですよ。

滝川:いや、芸術家とは違うけど……。ただ、根本的に植えつけられているものは、あるかもしれない。うち、親が画家なんですよ。だからわかりもしない小さいころから「絵とはこういうものだ」って、延々と聞かされ続けてきて。でも、だんだんと親の言っていることがわかるようになって。それでうれしくて、絵が描きたくなって、父親の描いた油絵にクレヨンで落書きして怒られてみたり。

成瀬:なんてことを(爆笑)!

滝川:いろいろと過去はあるんですけど(笑)。でも、「色を置くときはこうするんだ」みたいなことは言われ続けてきたので、体の中に染みこんでいるものはあるかも。だけど、芸術家と言われると、違うような気がする。

成瀬:周囲から見ていると、そんな印象なんですけどね。わが道を行くのがすごく楽しそうというか……。ね?

滝川:うーん、今、それで悩んでいるんだよね。マイペースはマイペースだと思うけど。ただ、1枚のイラストではそういう部分を発揮できても、ゲームのイベント絵とかではダメでしょう。ゲームのイメージを生かしつつ、キャラクターを殺さず、自分の絵にできるといいんだけど……。

自分にないものが お互いにうらやましい関係

――仕事で使っていらっしゃるPCは、どんな機種ですか?

滝川:私はMacとWindows、両方もっているんですけど、Windowsのほうが使いやすいですね。

成瀬:私はWindowsのみです。Macは形にすごく魅力を感じるんですけれど、それだけのために乗り換える勇気もなくて……。

滝川:でも、私はまだ成瀬さんのようにフルデジタルにはできないんですけど。成瀬さんはもう下絵も直接描いてしまうので。アンドゥ機能とか、おいしいなとは思うんですけどね~。

成瀬:もうそれで慣れちゃってますから。逆にアナログ描くときに緊張するんですよ。やり直しはできないぞって。

滝川:私は原画がないと不安になっちゃうんですよ、未だに。カラーは慣れたけど、下絵はまだ紙と鉛筆がないと思うような線が描けない気がします。それに、生の絵の迫力ってやっぱりすごいと思うし……。デジタルはその代わりに、同じ画質のイラストをいくつもコピーできるんですけどね。

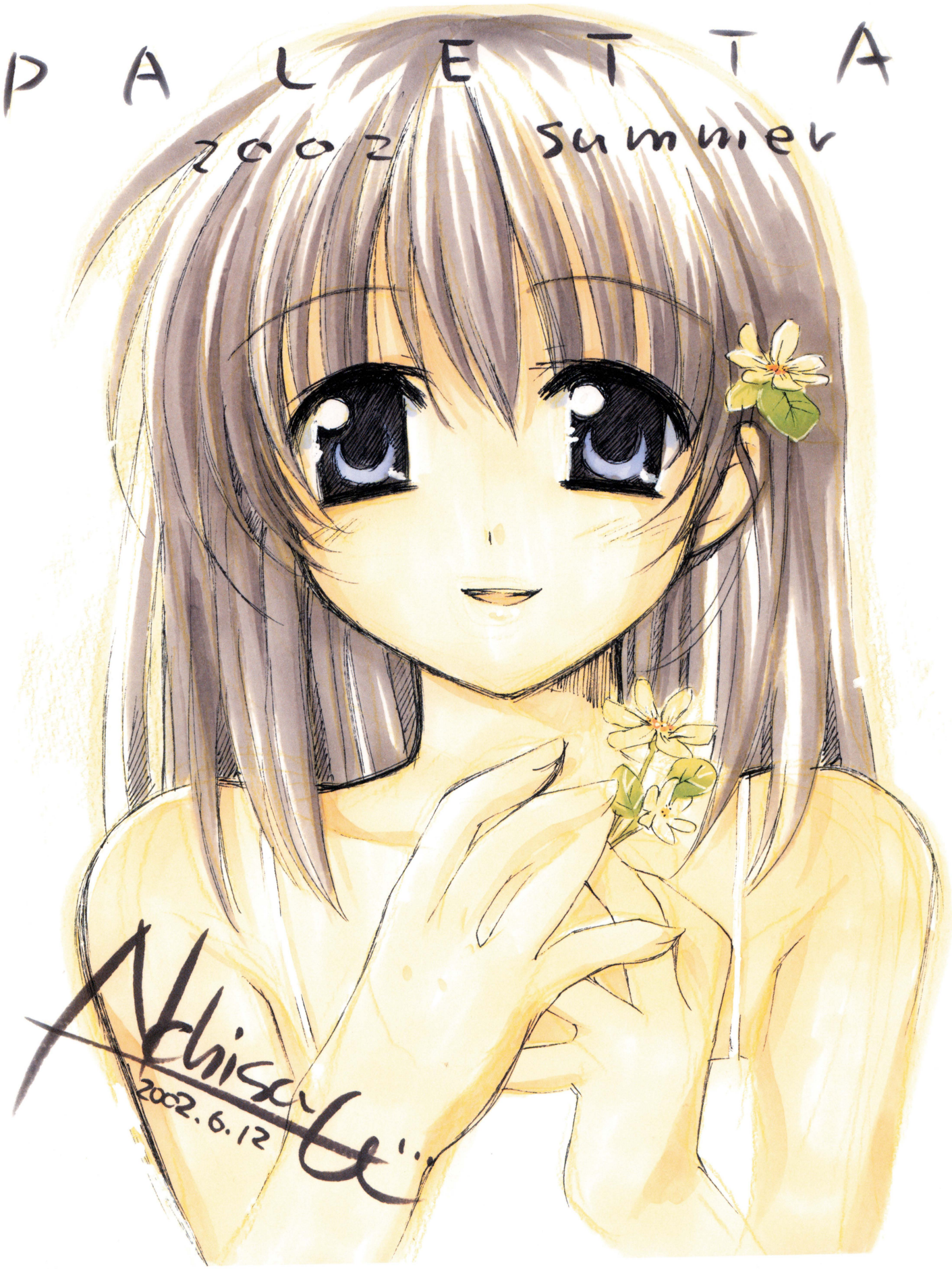
成瀬:逆に、私は紙と鉛筆では描けないものに今は魅力を感じています。具体的に何、とは言えないんですけど。お互い、根本的なスタイルがかなり違うので、それが羨ましくもあり、憧れでもあり。

滝川:私は、いわゆる「萌えキャラ」というのが苦手で。めざしてはいるんですけど、ついていけてない部分があるので、成瀬さんのイラストを見ては、いつも感心してます。描いたものが萌えキャラになる、といっても過言じゃないので(笑)。あと、柔らかい線がうらやましい。

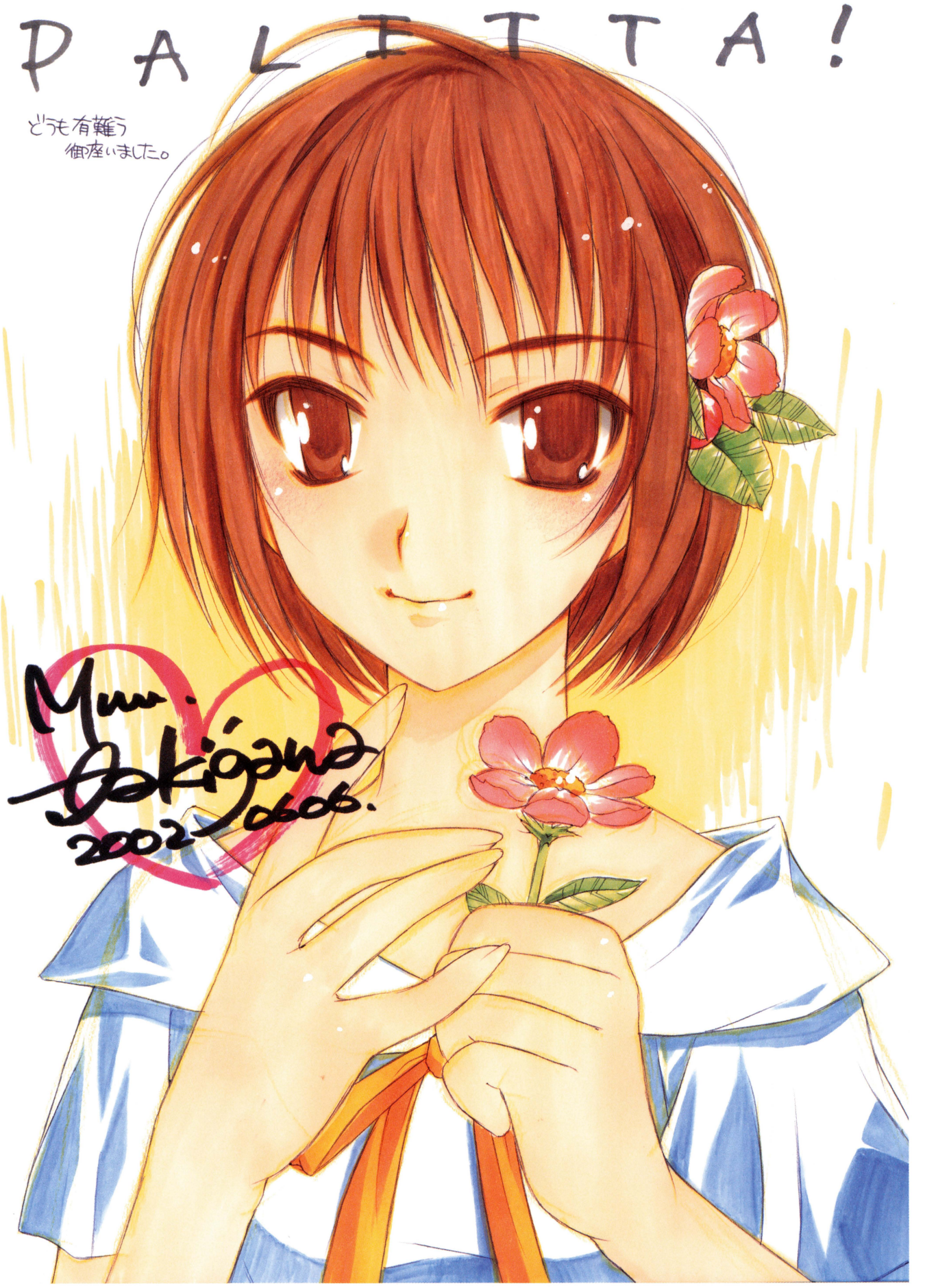
成瀬:私は滝川さんの感性というか、ポップなセンスに憧れます。あと、硬い線がうらやましい。あのまっすぐな線が(笑)。

滝川:合わせよっか! ふたりで足して、2で割ろう(笑)。

P.73 RESENT FOR YOU
成瀬ちさとさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



滝川悠さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。
P73 PRESENT FOR YOU



●「Ever17 -the out of infinity-」

設定のイメージを壊さないように

キャラクターデザイナー●滝川悠インタビュー

水深51メートルの海中テーマパーク「LeMU」に閉じこめられた7人の男女の運命は――。この夏キッドが贈る注目のサスペンス恋愛アドベンチャー『Ever 17』。そのキャラクターをデザインした滝川悠氏にキャラクター誕生までの道のりをうかがった。

GAME INFORMATION

2002.Aug. In Store!

「Ever 17 -the out of infinity-」
- ●キッド
- ●プレイステーション2／ドリームキャスト
- ●PS2：初回限定版8,800円　通常版6,800円
  DC：通常版6,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

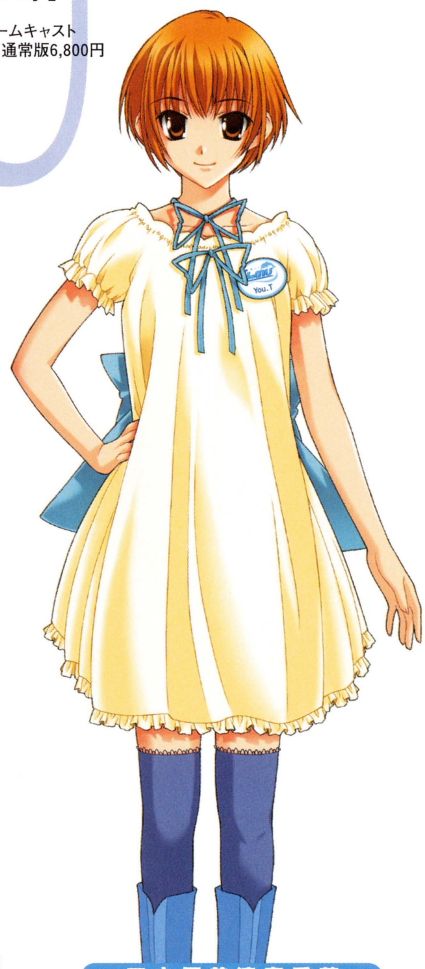
©KID

倉成武
Takeshi Kuranari

主人公のひとり。20歳。情にもろい熱血漢。友人と遊びに来たLeMUで災難に出会う。
滝川「似てないふたりにしようと思ってたんです。彼は筋肉スポーツバカみたいなイメージで……ただ、私、筋肉描けないんですね。どうしようかなと悩んだ結果、明るさをとにかく追求していこうかと。男の主人公はあまり主張しないほうがいいなとも思ったけど、別シナリオではサブで登場するんですよね。そのへんの兼ね合いが難しかったです」

少年
Shonen

もうひとりの主人公。記憶喪失の少年。外見から推定すると15歳前後？　気は弱いが優しい。
滝川「何も知らない、無垢なイメージですね。彼は記憶喪失なんですけど、いわばプレイヤーと同じ状態なんですよ。周囲のことは全然わかってない。だから、あまり味付けをしないキャラにしました。「少年」ということなので、そこだけ意識して、あとはもうなるべくふつうに、そのへんにいそうな子にしようと。主人公たちは、ひそかにボーダーで揃えています」



田中優美清春香菜
Yubiseiharukana Tanaka

18歳。積極的かつ社交的。探険や古代遺跡に興味がある、元気で個性的な女の子。
滝川「明朗活発、天真爛漫をそのまま絵にした感じです。ショートカットは、新時代のヒロインの髪形だと友人にそそのかされた結果です（笑）。ただ、女の子らしさをなくしたくなかったので服のデザインは甘めに、それでいてスポーティにしてみました。正義感にあふれ、リアクションの大きい女の子。やることが激しそうな子だなと思っていました」

シナリオのイメージを広げるキャラクターデザイン

――ふだんはオリジナルで活躍されているわけですが、ほかの人が考えたキャラクターに姿形を与える、ゲームのキャラクターデザインという仕事はいかがでしたか?

滝川：今回はそれほど悩みませんでした。ディレクターの方が、非常にはっきりしたイメージをもっていらっしゃったので。年齢や性格はもちろん、趣味や好きなもの、嫌いなものまで、すごく細かく設定されていたんですよ。なので、与えられた設定から受けるイメージを壊さないようにデザインしました。

――イラストに関しては「我が道を行く」タイプだとうかがいましたが……。

滝川：ゲームのお仕事をするときは、私は1個の歯車だと思っています。まずはシナリオあってのキャラクターですから。ただ、自分が納得できないものは描けないんですけど……。そういう場合は、私のほうから別の案を出しちゃうんです。

――ディレクターの方にきっちりとしたイメージがあったとのことでしたが、発注の段階から全部細部まで決まっていたのですか。

滝川：いえ、最初はもうちょっとラフな感じで、今とは違う設定もいろいろとありました。まだ企画書段階だったんじゃないかな。ただ、キャラクターの性格とか趣味とかは今とほぼ同じでしたね。それでデザインの第1稿をもっていったら「あ、いいんじゃないですか?」とあっさり決まりまして（笑）。それをシナリオさんが見て、「イメージがもっと固まりました！」ってどんどんストーリーが動き出していった……という感じです。

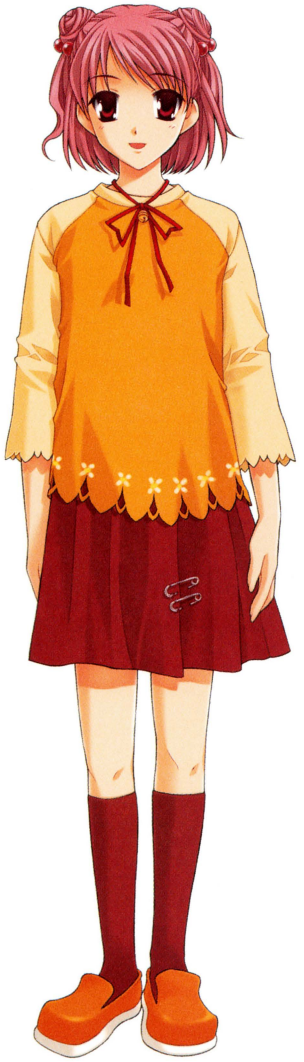
――キャラクターデザインが、シナリオにフィードバックされた?

滝川：空の場合は、そうだったみたいです。案内の受付嬢だというので、最初はブレザーを着せていたんですよ。でも「こんなに地味でいいんですか」なんて言われてしまって（笑）。そこで、イメージをガラッと変えることにしたんです。チャイナ服で、ストールをふんわりと巻いて……。そうしたら、シナリオさんがさらにそのイメージに寄ってきてくださったんです。

新時代のヒロインはショートカットで決まり?

――もっとも手がかかったキャラクターは?

滝川：いちばん最後に決まったのが優（優美清春香菜）ですね。髪形でずっと悩んでいて。この個性的なメンバーにうち勝てるのって何だろうって、いろいろと考えてしまって。設定が「道行く人の誰もが振り返ってしまうほどの美少女」なんですよ。そういうふうに最初の企画書に書いてあったんです。でも趣味が「探険」とか「ヨガ」とか「創作ダンス」とか書いてあるから、どうすればいいんだって（笑）。ただ、最近TVと



八神ココ
Coco Yagami

14歳。ひなたぼっこが趣味という、無邪気な女の子。甘えん坊だが、元気は人一倍。
滝川「髪の色がピンクじゃないですか。最初、シナリオさんに引かれたんですよ。『明る〜い』って。でも、なんとなく彼女だけ、異質にしたかったんですよ。設定書を読んだときのイメージが『上からすべてを見下ろす女』で。何たって、スプーン曲げが特技ですからね。どこかバカっぽくて、でも憎めない。そんな女の子を形にしたら、こうなりました」

松永沙羅
Sara Matsunaga

16歳。生意気で強気。ちょっとひねくれた言動をする一面もあるが、ほんとうは寂しがりや。
滝川「制服らしい制服を描こうと思っていました。最近、私服に見える制服って多いじゃないですか。でも、このお話には制服がいっぱい出てくるので——空のチャイナ服もテーマパークの制服ですし——彼女はハッキリと『学校の制服』とわかる形にしたかったんです。そういう意味で、なかなかよくできたデザインじゃないかなと自画自賛してます」

小町つぐみ
Tsugumi Komachi

17歳。寡黙で攻撃的。他人を寄せつけず、個人行動を好むミステリアスな少女。
滝川「つぐみはもう、私のキャラですね。『彼女だけは勝手にさせてくれ』という感じで描いて、頼みますからオッケー出してください、って祈ってました。全身黒ずくめって、このゲームの世界観ではあり得ないと思っていたんですけど、このデザインで通したかったんです。暗〜い感じの、中世ヨーロッパ的雰囲気の女の子ですね」

茜ヶ崎空
Sora Akanegasaki

24歳。優しく穏和な大人の女性。LeMU開発部のシステムエンジニアで、常に冷静。
滝川「彼女は、とにかく優しそうなお嬢さん、というイメージですね。でも、仕事はちゃんとできる。清楚なんだけど、色気を出そうということで作ったキャラクターです。モチーフもちゃんとあるんですが、今は内緒。彼女の秘める謎にも関わってきてしまうことなので……。デザインしたときは、私はその謎を知らなかったので、あとでびっくりしました」

-the out of infinity- Ever17

か見ていて、私がひかれるのがショートカットだったんですね。友人に「新時代はショート」とプッシュされたこともあるし、これなら人々が振り返って見てくれるんじゃないかと。そのほかの点では、ほとんど第1稿が通っています。

——つり目キャラが得意だとのことですが、性格的にも、クールなキャラクターがお好きなのでしょうか？

滝川：好きですねえ。キャラクターは、ですけど（笑）。人間は温かい人が好きなんですけど、ゲームのキャラで冷たい人がいると、ひかれますね。恋愛ゲームなどで、笑わない女性とかいるじゃないですか。すると私は、どうしても笑わせたいと思ってプレイしちゃうんです。最初から笑ってて親しくしてくれる女の子には、興味がわかないんですね。つぐみなんかは、典型的な私のキャラです。あと沙羅もね、性格がきついキャラだから、その反対に外見はこれでもかというくらいかわいくしてやろうと思いました。すごくかわいい外見なのに、「うわっ、性格悪っ」と思わせるキャラが好きなので（笑）。だから、私がかわいいと思うアイテムは全部入ってます。大きなリボンつけて、ツインテールで、みたいな。

——コンシューマーゲームのキャラクターデザインは初めてとのことですが、実際に仕事をしてみて、いかがでしたか？

滝川：一枚絵でも、イベントシーンはふつうのイラストと描き方が違うんですよね。ストーリーの中のワンシーンだから、ちゃんとお話を感じられるものにしなくちゃいけない。将来マンガを描きたいなと思っているので、そういう意味でも勉強になりました。今はイベントシーンもほとんど描き終わって、販促イラストを描いているんですが、オリジナルイラストとは違ってキャラクターを引き立てなくちゃいけないものなので、これまた勉強になります。店頭などで見かけたら、手にとって見てやってください。ゲームもぜひ買ってください（笑）。

希望に咲く

●「メモリアルソング」

ひとりの人間として存在感がある そんな女の子を描いていきたい

キャラクターデザイナー● 希咲インタビュー

『メモリアルソング』が、キャラクターデザイナーとしての実質的なデビュー作になる希咲氏。シャイでまじめそうで華奢な印象とは裏腹に、キャラクターデザインに対する姿勢は骨太だ。

GAME INFORMATION

2002..8.22 In Store!

「メモリアルソング」

- ●プレイステーション2
- ●データム・ポリスター
- ●6,800円
- ●ドラマチックアドベンチャー
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ http://www.datam.co.jp/

© DATAM POLYSTAR

PROFILE

●希咲 *Kisaki*

愛知県出身。血液型A型。本作品でキャラクターデザイナーとしてデビュー。好きなアニメは『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』。好きなゲームは『ファイナルファンタジー』シリーズ、『ワイルド・アームズ』シリーズなど。好きな動物はネコ、苦手な動物はクモ。最近、いろいろな世代の人と交流ができるネットゲームにハマっている。

実は以前、別の企画で希咲さんに「キャラクターを描いてくれ」と依頼したことがあるんです。残念ながらその企画は、いろんな事情があって頓挫してしまったのですが。しかしそのとき見せてもらった希咲さんのキャラクターには、すごいインパクトがあったんです。キャラの目に、強く訴えかけてくるものがあったというか。それ以来「いつかいっしょに仕事をしたいな」とずっと思っていたんですよ。そこで今回この企画を立ち上げたときは、もう「彼女しかいない」という感じで、キャラクターデザインをお願いしました。

『メモリアルソング』ディレクター　瀧浩和

念願かなって、うれしさ半分、怖さ半分

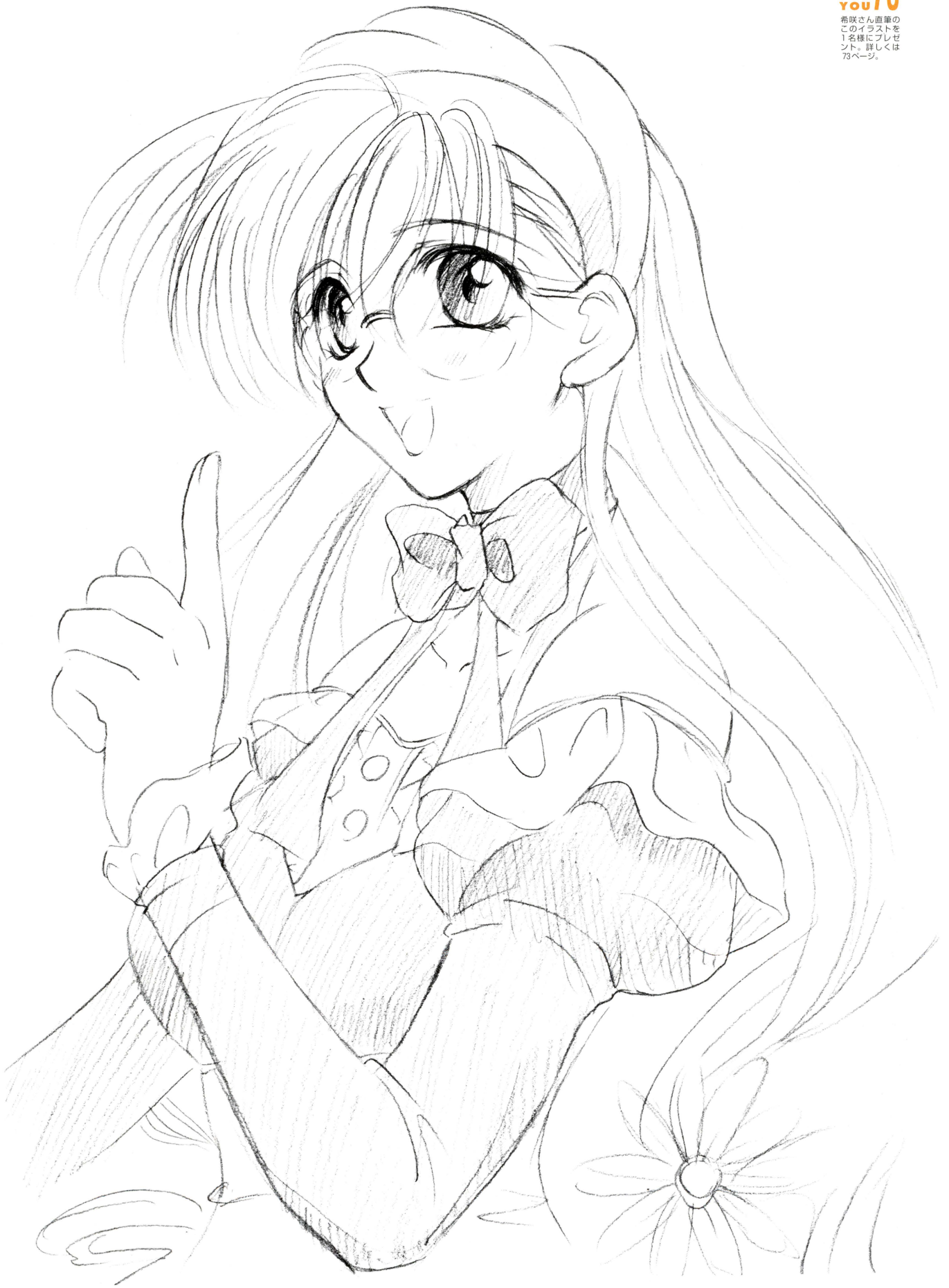
――「希咲」というのは、きれいな響きですね。このペンネームにはどんな由来があるのですか？

希咲：「希望に咲く」という意味で、私の尊敬する人につけていただいたんです。

ERI TAKIZAWA

ILLUSTRATED BY KISAKI

P.73 PRESENT FOR YOU
希咲さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



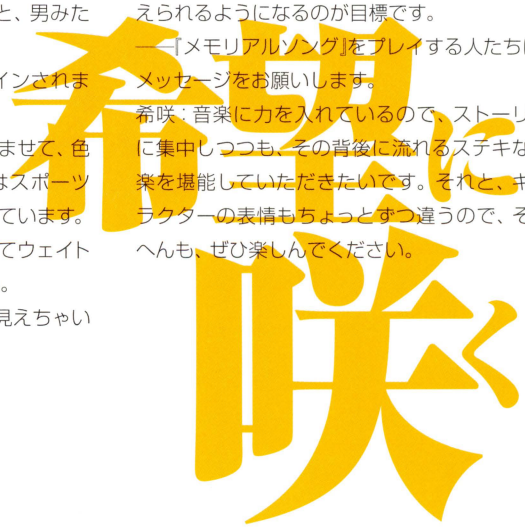
――今のお仕事についたのは、どういうきっかけからですか？
希咲：同人誌で作品を出していて、ある会社の人に声をかけていただいたんです。それからアニメーターとして、その会社に所属することになりました。
――同人誌を描き始めたのはいつごろから？
希咲：高校のころでしょうか。それまで同人誌という存在を知らなかったんですが、友だちからそういう活動があると教えてもらって始めたんです。おもにギャグマンガを描いていました。ゲームの『ファイナルファンタジー』などのパロディとか。実は、そのときはじめてスクリーントーンの存在を知ったんですよ。私、それまでスクリーントーンの模様は手で描いたんだと信じていたんです（笑）。それくらい何も知りませんでした。
――絵を描くこと自体は、その前からお好きだったのですか？
希咲：そうですね。幼稚園のときから好きでした。『王家の紋章』というマンガを母親が買ってくれたんですけど、子ども心に「きれいな絵だなあ」と思ってマネして描いていました。小学校に入ったら、学習雑誌のマンガのマネ。学校から帰ると毎日、描いていたという感じですね。バレエマンガに出てくる、チュチュを着た女の子とか……。体が弱かったので、ほかの趣味もなかったんです。
――今回、『メモリアルソング』の仕事を依頼されたときのご感想は？
希咲：ゲームのキャラクターデザインは憧れていた仕事だったので、お話を聞いたときはすごくうれしかったです。でも、非常に大きな仕事なので、「私でいいのかなあ」というのが正直な感想でした。
――実際に仕事をしてみて、たいへんだったのはどんなことですか？
希咲：女の子が、なかなかかわいく描けなかったことですね。ほかの美少女ゲームのキャラクターって、もっとキャピッとかわいい感じがするんです。見る人のツボをグサ～～～ッと刺すような（笑）。そういう意味では私の絵は、何だか路線がズレている気がして……。
――希咲さんが思う「かわいい」「かわいくない」の違いは、どんなところですか？
希咲：ゲームの「かわいい女の子」って、「男の子が好む女の子」のイメージを膨らませて描かなきゃいけないと思うんですよ。でも、私はしっかりした感じの女の子を描きたいので、やっぱりズレがでてきてしまう。
――しっかりした感じ、というと？
希咲：「ひとりの人間」という感じを描きたいなあと。だから男の子の求めている大和撫子風のかわいい女の子は、どちらかというと苦手かもしれないです……。

悩みながら作りあげた５人のキャラクター

――『メモリアルソング』の５人の中で、最初にアイディアが浮かんだのは誰ですか？
希咲：柚木日向です。私の描ける中での、かわいい感じの女の子。クルリンとした髪が美少女っぽいかなと思ってます。でも、この髪形に決めるまではかなり悩みました。クルリンの位置をもっと上にあげるか、下にさげるか。クルリンよりオダンゴにしたほうがいいのか、とか。それはもう、いろいろと（笑）。
――日向の制服はオリジナルですか？
希咲：ええ。この制服は襟元についているフリルがアクセントです。ゲームキャラクターの制服って「そんな制服ないよー」というのが多いですよね。だから、現実離れしたデザインは避けて、ふつうにありそうな感じでデザインしてみました。
――セーラー服とブレザーがいっしょになったような感じが、かわいいですね。
希咲：実は、なにかのマンガでこういう感じのものを見て、それを自分流にアレンジしたんです。
――では、河本千夏のデザインのポイントは？
希咲：千夏は、ひとりだけツリ目にしようとしんです。でもあまりツリ目にならなかった（笑）。あとは、彼女は表情が豊かだということなので、表情を描きやすい髪形にしてみました。制服は実際にはなさそうな感じになってしまいましたが、自分では襟のところがけっこう気に入っているんです。セーラーカラーとふつうのブラウスの襟が重なったような感じで。
――私服はどんなコンセプトで？
希咲：これは雑誌で見つけて、こんな感じがいいかなあと思ってアレンジしました。千夏は活発な少女なので、服で着飾るというよりはラフに着こなすという方向性でデザインしてあります。
――水島奈緒はショートカットですが、髪形で悩んだりしませんでしたか。
希咲：はい、悩みました（笑）。私、ショートはあまり描いたことがないんです。髪が長いほうが、髪の毛の動きで表情をつけられるので、楽といえば楽なんですね。「ショートカットなのに女らしい」というのを描くのは難しいです。髪形に合わせてきりっとした顔にしちゃうと、男みたいになってしまうし……。
――彼女の体操着はどのようにデザインされましたか。
希咲：上着は胸のへんをちょっとたるませて、色っぽさを出しました。それと、奈緒はスポーツウーマンなので、腰の位置が高くなっています。
――滝沢絵里は、メイド……じゃなくてウェイトレスの制服が、とてもかわいいですね。
希咲：色が色なので、メイド服っぽく見えちゃいますよね。実は色をつけるとき、ひそかにメイドの路線を狙ったんです。服の形は、品がなくならない程度に肌を露出して「かわいく見えるように」と願いをこめて描きました。
――ストッキング上部のレースも、チャーミングだと思います。
希咲：ちょっとフリフリです。ストッキング上部を斜めにカットしたのは「足がきれいに見える法則」にのっとって、です。髪形のほうは、クルクルッというイメージで描いてみました。髪どめはリボンかなあとも思ったんですが、ありがちなので花にしたんです。
――ウェイトレスの制服に比べて、私服はすごく抑えていますね。
希咲：対人恐怖症的なキャラクターで、それを克服するためにファミレスでバイトをしているという設定なので、私服はとにかく地味に、と思って。
――ひとりだけ、色の傾向が違うのが白石優梨菜ですが。
希咲：優梨菜のポイントは「神秘的なイメージ」なんです。最初、髪の色が緑だったんですが、それだとふつうのキャラになってしまう。あえてゲームに出てきそうで出てこない黒にしよう、と。黒髪にしたとたんにグッとくるものがあって「いいね」ということになりました。それから、彼女は制服姿がメインなので「制服をかわいく」というのもポイントです。ほかのキャラはセーラー服タイプなので、優梨菜はブレザー系で。私服はちょっと「お姉さま」が入った感じを出したかったので、あまりハデな色を使わないよう、シンプルにまとめました。

「求められるもの」に応えられるように

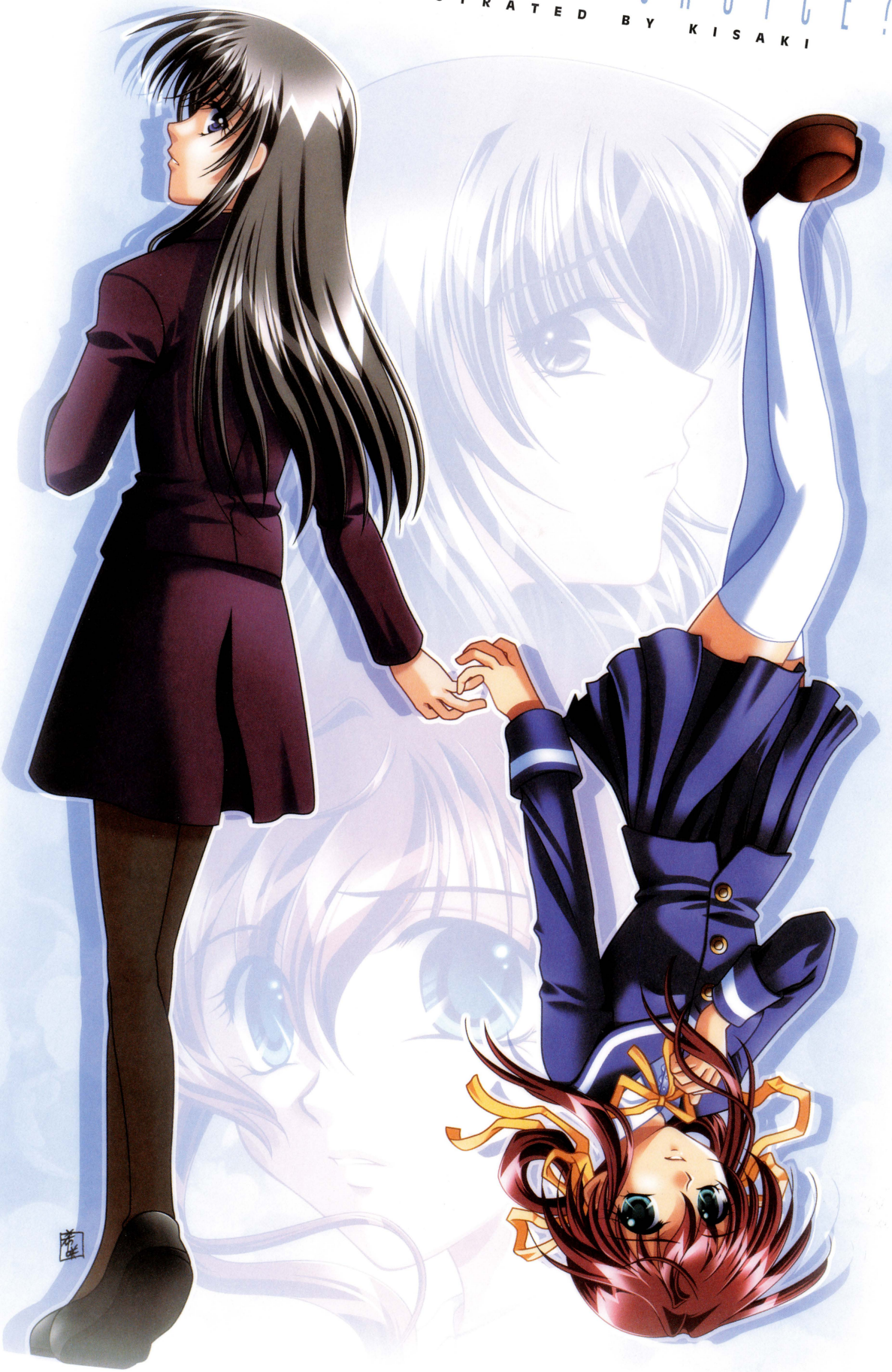
――どの女の子も個性的でチャーミングですね。希咲さんのキャラクターデザイナーとしての目標はなんですか？
希咲：もっと絵がうまくなりたいし、いろいろな仕事をしてみたいですね。特にやってみたいのが、ファンタジーシミュレーションゲームのキャラクターデザインです。ジャンルが違えば求められるものも違うので、それにちゃんと応えられるようになるのが目標です。
――『メモリアルソング』をプレイする人たちに、メッセージをお願いします。
希咲：音楽に力を入れているので、ストーリーに集中しつつも、その背後に流れるステキな音楽を堪能していただきたいです。それと、キャラクターの表情もちょっとずつ違うので、そのへんも、ぜひ楽しんでください。



DRAWING FOR PALETTA

WHO YOUR CHOICE?

ILLUSTRATED BY KISAKI



●「ファーストKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～」

「なごみ」をめざして新たなラインを追求

キャラクターデザイナー●水上広樹インタビュー

人気クリエイター水上広樹氏が『Ⅰ』の発売から4年を経て、再びキャラクターデザインを手がけた『ファーストKiss☆物語Ⅱ』。自らが描く女の子を通し、クリエイターとしての思いを語ってもらった。

GAME INFORMATION

2002.8.6 In Store!

「ファーストKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～」

- ●ドリームキャスト
- ●ブロッコリー
- ●通常版5,800円　限定版7,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

©2002 BROCCOLI, ARCADIA ENTERTAINER

PROFILE

●水上広樹
Hiroki Minakami

3月19日生まれ。横浜市出身。血液型A型。おもにゲームのアンソロジーコミックに出没。同人活動をしつつ、ゲーム原画を手がける。代表作は『ファーストKiss☆物語』。「体がなまっているので、またジムに通おうと思っています。実は健康マニアだが、体は不健康……」。

リアルでありながらキャラが立つように

――前作に引き続いてのキャラクターデザインとなりましたが、今回はどのようなデザインコンセプトでキャラクターを設定されたのですか？

水上：去年の夏ごろに「『Ⅱ』の発売が決まったからキャラデザをやれ」という電話をもらって。このとき真っ先に考えたのは、バランスよく、かわいく描いてあげたい！ということですね。前作ではあまりのデコの広さに「サターン星人」（セガサターンのCMに登場したキャラクター）とか言われてましたから（笑）。頭の長さには気をつけてあげようと思いました。

あと、今回はブロッコリーさんから「街角とか学校とか、どこにでもいるような女の子」を描いてほしいとオーダーがあったんですよ。でも、リアルなキャラは難しいですね。リアリティをゲーム世界に持ちこむと、地味になっちゃうんですよ。だから、キャラクターを立てることと、メーカーさんからの要求を満たすことを両立させるキャラづくりで悩みました。ただでさえ最近のアニメやゲームのキャラクターって、ハデなデザインになってますからね。それに対抗できるリアリティは難しいですよ。

――そういえば女の子たちの服装も、どちらかといえばリアルなデザインですね。

水上：今回はブロッコリーの女性スタッフのみなさんから「女性から見た女性の服」の案をいただきまして、それを元に描きました。女性の生の意見ですからね。リアルですよ。それを地味に見せないことが、キャラクターデザイナーとしての悩みどころではありましたけれど。

――今回のデザイン上の苦労は、「リアル」との戦いということになるのでしょうか？

水上：そうですね。でも、具体的にいちばんキツかったのは仕事量でした。今回、メインキャラは前作の半分の6人なんですよ。12人だとシナリオ的に差別化しきれないので、今回はストーリー重視でいこうって話になったんです。前作は12人分の絵を描くので死にましたから、6人なら楽できる……とか思ってたんですけどね。甘かったです。今回、メインのバストアップといっしょに全身が表示されることになったんですよ。そしたら単純計算で、描く量が2倍じゃないですか。これじゃ『Ⅰ』と同じどころか、ヘタすりゃ労働量アップしてるよ、みたいな（笑）。

いつもなら仕事の合間のお楽しみとしてアフレコ見学とかさせてもらうんですけど、今回は1日刻みのスケジュールなのでそれもできない。僕の屍を乗り越えてすてきなゲームが完成することを信じて、僕はただ馬車馬のように絵を描き続けるのみでした。

FirstKiss♥StoryII

First Kiss♥Story II

「かわいさ」の引き出しを全開にして

――『Ⅱ』ということで難しいのは、前作とのキャラクターの差別化だと思うのですが、それについては、いかがですか？

水上：しみじみと難しいですねえ。まず『Ⅰ』で12人描いて、『プリズムパレット』っていうゲームで6人くらい描いて、今回で6人……。ゲームという媒体の内で、かわいい女の子ばっかり20キャラ以上描いてますからね。自分の中の引き出しはもう、端から端まで全開ですよ。ただ、これだけがんばっても限界があるわけです。しょせん、ひとりの人間が表現できるかわいい顔なんてのは、基本的に何パターンかしかないわけですから。その、かわいさのラインを1本でも2本でも増やしていけるかどうかが、今後のキャラクターデザイナー人生に関わってくるわけですけど。

ただし。これは声を大にして言いたいことなんですが、この世界にはあ○ち充先生のような鉄人がいらっしゃるわけですよ。先生は僕らに、キャラが魅力的でさえあれば描き分けるなんてことはたいした問題じゃないと教えてくださってるじゃないですか。だから僕の描くキャラが少しくらい描き分けできてなくたって、それはだいじょうぶなんですよ(笑)！

――つらいお話が続いたので、今度は楽しいお話を……。いちばん描きやすかったキャラクターは誰ですか？

水上：ミキちゃんはふだん描いてる線に近くて、描きやすかったですね。……で、またつらい話になっちゃうんですが(笑)、今回はミキも含めて、一発で決まったキャラがほとんどいないんですよ。それは、僕がキャラクターの明確なイメージをなかなか確立できなかったこともありますし、メーカーさんと僕との間で解釈が違ったみたいなこともありましたし……。

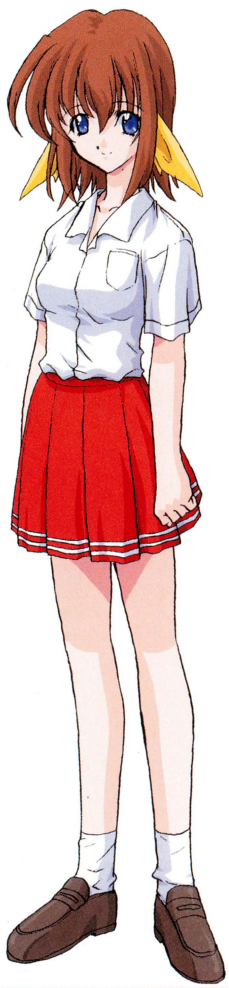
――いちばん苦労したのは誰ですか？

水上：ヒロインの姫乃ですね。メーカーさんからの「こういう子にしてください」っていう発注と、僕の内のかわいい子のイメージがうまく噛み合わなくて、なかなか決定稿が出なかったんですよ。何度描いてもうまくいかなくて……。彼女はほんとうにつらかったです。

――逆に、いちばんリテイクの少なかったキャラクターは誰でしょう？

水上：いちばん第1稿に近いままなのは夕美ですかね。それでもやっぱり問題はあって、最初彼女は「快活な娘」っていうコンセプトだったんですが、それが途中からクールな優等生にしてほしい、ということになって。でも、僕はすでに快活なイメージのまま、彼女の私服デザインなんかを進めてたわけですよ。だから彼女のイメージを頭の中で切り替えるのには苦労しました

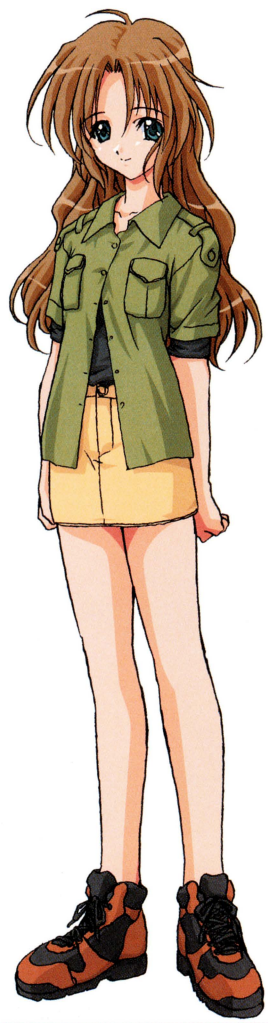
CHARACTER INDEX



織田桐姫乃

水上広樹コメント

キャラクター全体のバランスを見て、シャギーを入れた短めの髪の子がほしいかなということでデザインしました。ただ、それだけじゃ地味なので、こういう大きめのリボンをつけて、アクセントにしたんですよ。



菱村菜々美

水上広樹コメント

「水上はウェーブを描いてないから描け」というディレクターからのお達しで(笑)、挑戦したウェーブヘアーがポイントです。ただ、ウェーブを現実のラインで描くと汚くなってしまうので、ゆるやかに抑えてあります。

ミキ

水上広樹コメント

とりあえず「チビ系のキャラを好み全開で描いたら、こうなりました」みたいな子ですね。最初は髪が長めだったんですが、前作に雰囲気の似たキャラがいたので、ちょっとずつ試行錯誤した末、短めの髪に落ち着きました。

ね。最初に描いたバストアップも含めて、全部描きなおしたりしましたし。

――こうなったら、なんとしてでも楽しいお話を(笑)。描いていて、いちばん楽しかったイベントシーンはどこでしょう?

水上:このシーン!っていうのはないんですが、サービスシーンが多くて描き手として楽しかったのは姫乃ですね。物思いに沈むタイプかなって思って描き始めてみたら、イベント的にそういうのがなくて、「実は明るい子だったのねー」みたいな感じで。イベント絵に関しては、シリアスなものよりも、ストーリーと直接関係ない、遊び心の入れられるものが好きです。

自分のキャラは自分だけのものに?

――では、描いていて楽しい女の子はどんなタイプですか?

水上:見たときにほろっとなごむような、そんな子ですね。もともとスタンダードなヒロインタイプの子が好きなんですよ。おっとり系の子は描いていて楽しいです。ただ、すべてのキャラクターにそれぞれ自分の好みのエッセンスは加えてるので、「ここが水上の思うかわいさのポイントだ!」っていうのは、言い切れないんですけどね。

――絵を描き始めた当初から、かわいい女の子を描かれていたんですか?

水上:違います。スタートは『マジンガーZ』あたりだと思うんですが、昔はロボットばっかり描いてました。今の絵柄に開眼したのは、桂正和さんの『夢戦士ウイングマン』と出会ってからです。当時小学生だった僕はあのマンガを見て、世の中にはこんなにかわいい女の子を描く人がいるのかと衝撃を受けたんですよ。それで人物を描くことに目覚めたと。ちなみに『ウイングマン』で好きだったのは、ヒロインの美紅ちゃん。そのころから、おっとりとしたなごみ系の女の子が好きだったんですねえ。「三つ子の魂百まで」とはよく言ったもんです。

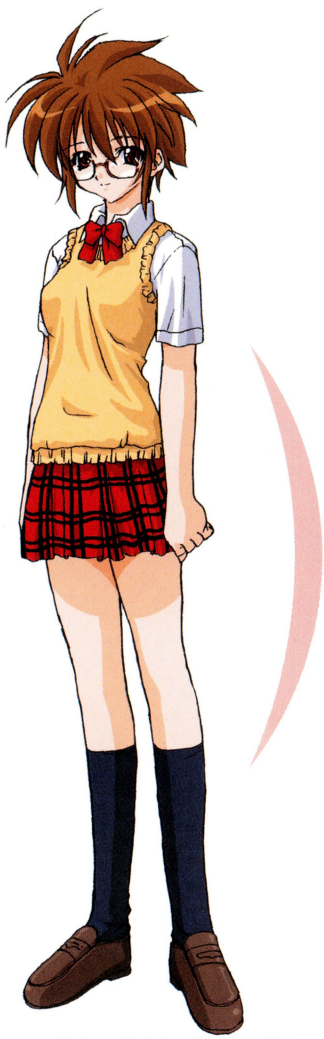
あ、でも、実は最近お姉さん系の魅力にも目覚めてきてるんで、この系が世間的に今ひとつ人気がないことが残念です。ここはひとつ、美紗さんにがんばってほしいですね。

――そして今度は、水上さんの描く女の子を見て開眼する方々もいらっしゃる、と。

水上:えー、正直なところ、僕の描いたキャラクターは僕だけのものにしておきたいんですよ。「ヨメになんかやるもんかー!」みたいな(笑)。どうしてもヨメに出さなきゃいけないなら、せめてマジメな男に嫁いでもらいたいと……って、なに語ってんですかね(笑)。他人さまに自分の描いたキャラクターを見ていただいてお金をもらってる人間とは思えない言葉ですね。

でもやっぱり娘はやらん! やるもんか!!

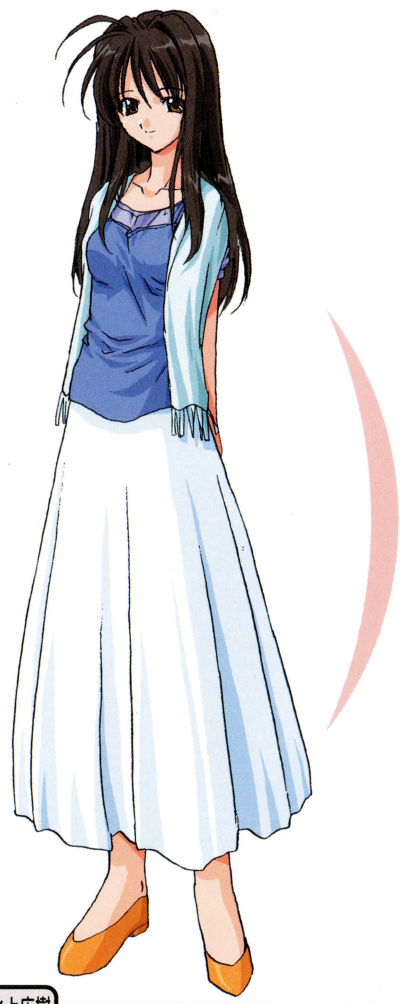
CHARACTER INDEX



石川夕美

水上広樹コメント

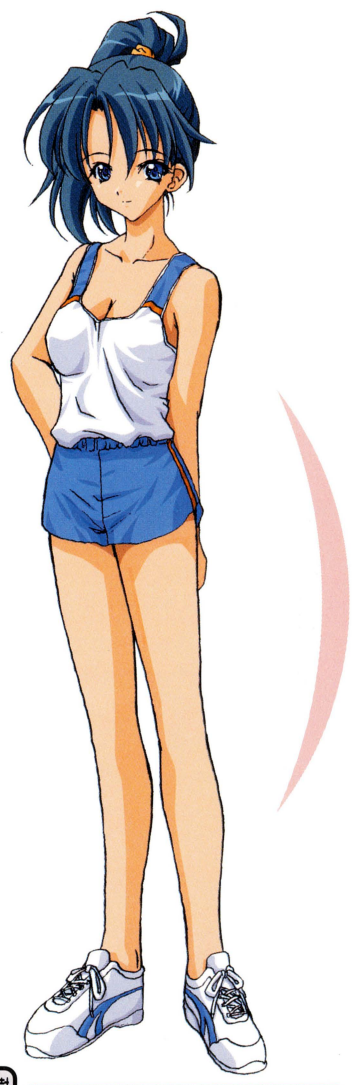
快活なキャラだと思っていたので、髪形もスカッとワイルドに決めてしまいました(笑)。メガネは彼女の二面性を出すために後づけしたものです。ワイルド+メガネがアンバランスな魅力になると、うれしいんですけど。



本郷路美紗

水上広樹コメント

僕の理想のお姉さん像を追求していった結果、たどりついたキャラですね。ちょっとつり目ぎみなんですけど、それがネコっぽさを表現して、いたずらっぽい、愛敬のあるキャラに仕上がったんじゃないかと思ってます。



小早川 蘭

水上広樹コメント

はじめはリボンをつけたりもみあげを長くしたりしてたんですが、全部削られて(笑)シンプルになりました。まあ、スポーツ選手ですし、このくらいのシンプルさでよかったなと、今は思っています。

Romantic Black

●「ロマンスは剣の輝きⅡ ～銀の虹をさがして～」

キャラクターデザイナーは研究家！？

「アリシア」キャラクターデザイン＆PS版原画●成瀬裕司インタビュー

常にいくつもの仕事が同時に進行中の人気絵師、成瀬裕司氏。
彼のペンが生みだす「美」の秘密が、今、語られる！

アリシアの「黒」

――『ロマンスは剣の輝きⅡ』（以下『Ⅱ』）に関わられたきっかけを教えてください。

成瀬：知り合いの作曲家さんが、このゲームのプロデューサーさんとお知り合いだったんですよ。そのつながりでお話をいただいたんです。

――前作（PC版）のキャラクターデザイナーのなかむらたけしさんからキャラクターを引き継いで、『Ⅱ』を描かれたんですよね。

成瀬：最初、なかむらキャラに似せられるかなあと、不安は不安でした。でも、私となかむらさんはもともと知り合いなので、「オレの仕事を汚しやがって！」とどなりこまれたりはしないだろうと（笑）。もちろんそれだけじゃなくて、なかむらさんのキャラを通して自分のテイストを出すという仕事は、すごく難しいだろうなと思う反面、ものすごく魅力的に思えましたしね。だから前向きに仕事に向かうことができました。ふだんの私の絵は全体のボリュームが抑えめの地味な感じになるので、とにかくハデにしようと。

――『Ⅱ』の新キャラ、アリシアは「黒」を基調とした、ハデというよりは抑えめのデザインですよね。これにはどのような意図が？

成瀬：ぶっちゃけた話、制作サイドからの発注が「黒」だったんです。アリシアは死の神に仕える神官ですからね。ただ、アリシアはけっして「黒」ばかりのキャラクターじゃないんです。「白」も重要な要素なんです。黒を使うことによって、逆に白を際立たせるという感じで。

――アリシアの衣装も、地味なイメージでデザインされたわけではないんですね。

成瀬：そうです。神官服はまあ、死のイメージから暗めのシルエットですが、そのぶん冒険服はハデにして、プレイヤーの心をひきつけようと思いました。そのために昨今のゲームのキャラクターを研究しましたよ。高い襟や大きな肩の部分なんかは、その成果の一部です。神官服にも工夫はあるんです。ヒラヒラしたパーツをあちこちにつけて、アクションシーンではそのパーツに動きをもたせることで絵的なポイントにしています。

――死の神官ということもあってか、アリシアは大人っぽく見えますよね。それをあえて13歳と設定した理由は？

GAME INFORMATION

2002.9.19 In Store!

「ロマンスは剣の輝きⅡ ～銀の虹をさがして～」
- ●プレイステーション
- ●角川書店
- ●通常版6,800円　限定版9,800円
- ●RPG

©1999, 2002 FAIRYTALE/F&C co.,ltd.　©2002 角川書店

成瀬：唯一の新キャラということで、制作サイド全員悩んだんです。ほかのキャラたちと同年代にしてもパッとしないし、かといって年上というのもおもしろくない。試行錯誤した結果、「微妙な感じ」にしようということに。具体的に話を詰めていく中で、年は13で子どもなんだけど大人っぽいコという、まさに微妙な感じのキャラに決まったんです。……それにしても13歳の頭身は難しかったですね。ほんとうに微妙なんですよ。最初は子どもの背格好で描こうとして、リュキアを参考にしたんです。でも彼女はシルエットが独特なので、具合がよくない。あの頭身でアリシアを描くと、ものすごく子どもになっちゃうんですよ。頭身を下げるためには頭を大きくするのが基本なんですが、顔は小さくしてあげなきゃかわいくなりません。胴体は、顔に合わせて設定しますが、あまり短く詰められないので、脚を少しずつ詰めるんです。でも、短く見えちゃっても困りますから、つま先を伸ばすように描くことで長く見せると。こうして、アリシアを5.5頭身まで縮めました。

一枚絵としての美しさを求めて

――アリシア以外の、既存のキャラクターを描くとき、苦労された点はありますか？

成瀬：そう質問されますと、全部と答えざるをえないんですが（笑）。たとえばポップルは、あの独特なボリューム感を出すのが難しかったです。あとは、ありすぎて思い出せませんねえ。

いや、もともと悩む性格なんです。構図ひとつ決めるにも、よくよく考えないとベストの答えが出てこない。実際、女のコキャラを描いていても、そのコをどう描いてあげようかってことより、「一枚絵としてどうまとめるか？」で悩むことが多いんですよ。すべての要素をまとめあげた世界観がだいじというか。なので、自分のキャラクターに対して、プロの目は向けていても、愛の目は向けられないんです。忙しすぎるのも原因かもしれませんけど(笑)。

――では、『Ⅱ』で描かれた絵の中で、いちばんお気に入りの一枚絵は？

成瀬：雑誌で描かせていただいた、錫杖をもったアリシアの絵は、ハデに決まって楽しかったですね。方眼紙の裏に色鉛筆でちょいちょいアタリをつけただけの下描きをトレス台で透かして、別の紙にいきなり描いたものなんですけど。下描きの線の勢いがうまく絵に映りこんで、おもしろい絵にまとまったなと。まあ、こうした動きのある絵は、勢いでまとまったりするんですけど、逆に動きのない絵はつらいですね。たとえば、アリシアが雨に打たれているシーンがあるんですが、描き終えて眺めてみると、絵としてのまとまりはすごくいいんです。だけど、なんとなくおもしろくない。まとまってるだけに、どう直したらいいものか、自分でもわからないんです。まだまだめざす境地には至りませんね。

悩む→研究→描く

――作業中、印象に残った出来事やエピソードはありますか？

成瀬：間違い探し(笑)。『ロマ剣』は数年にまたがって制作されたゲームなので、既存のキャラクターの設定が年代によって違ってたりするんですよ。なかなかにすさまじい間違いもあって、それを見つけるのが楽しくなっちゃって(笑)。見つけた部分はプロデューサーさんと相談して、私がビジュアル的、機能的見地からオフィシャル設定を決めました。具体的には、エルファーシアの肩のアーマーはどうやって服と接続してるんだ、とかね。もっとも辻褄の合うデザインを選んでリライトしたわけです。もともとが悩む性格ですので、そういう作業はおもしろかったですよ。資料や思考をひねくり回したおかげで、いろいろな方面の研究家になれましたしね(笑)。

――その研究の成果は、ゲームをプレイすればわかるわけですね。

成瀬：そうですね。でも、まだまだ研究したりないです。ゲームの仕事は共同作業なので、時間も自分の思うようにかけられませんし。たとえばキャラの顔に影ひとつつけるにしても、暗い肌色じゃなくて、紫をのせてみたらどうだろう？とか、ひとつひとつ状態を試しながら描きたいと思うんです。『Ⅱ』のキャラはまだまだ描きたりないですよ。既存のキャラに関しては、追加イベントのイラストが各キャラ1枚ずつでしたから。エルファーシアはふつうの服装を描

成瀬裕司コメント

エルファーシア・エル・アークライン

COMMENT

「リボンがポイントではあるんですが、パッケージに描いたリボンはどう仕上がっていることやら……（笑）。かなり大きなリボンなので、彼女を描くときには、体のサイズよりも先にリボンのサイズを考えました」

成瀬裕司コメント

リーナ・カーマイン

COMMENT

「彼女の鎧は、未だに、どうなってるんだろう？と考える部分が多いですね。肩の部分とか、どうしたらちゃんとしたギミックになるのか悩みました。で、資料と格闘していたせいで、今ではすっかり鎧研究家になりました(笑)」

成瀬裕司コメント

リュキア・ルースティーン

COMMENT

「頭部のでかいお団子はもちろんなんですが、もうひとつ見落としてはならないのが靴です。スニーカータイプなんですよ。おもしろいデザインなので、もうひと工夫して、もうひと味出してみたいなと思ってます」

成瀬裕司コメント

シャロン・エステル

COMMENT

「ここがポイント！というのはないんですが、彼女のキャラクターを表現するには、どういうポーズをとらせたらいいか、というので毎回悩みました。実は、今もまだ悩んでたりするんですけども……」

成瀬裕司コメント

ポップル

COMMENT

「非常にデフォルメーションの効いたシルエットなんで、それを生かしつつ個性を投影したポーズをつけることを心がけました。あとは肉球の大きさ。その巨大な肉球と体とのバランス、ほかのキャラとの対比なんかに苦労しましたね」

成瀬裕司コメント

エリス・ローエル

COMMENT

「いわゆるエルフ耳キャラですので、そちら系が好きな方々のニーズにお応えしたいと思いました(笑)。そのために、彼女の耳が強調されて見えるようなアングルを、意識的に絵に起こしたりしています」

いてないですし、ポップルはシルエットのおもしろさをもっと生かしてあげたいし。最近は『ロマ剣』キャラの服装だけ残して、中味を別キャラにすげかえてみるのもおもしろいかなと思ってるんです。ポップルの服にロングヘアの女のコを入れてみたりね。

――最後に『Ⅱ』の見どころを教えてください。

成瀬：アリシアという新キャラだけでなく、既存のキャラにも追加絵がありますので、前作のファンの方もお楽しみに。絵描きとして特に見てほしいのは、アリシアの広告用の絵です。あの絵はコピックで塗ってるんですが、紙に描く絵はCGと違って一発勝負ですからね。そのときの精神状態や体調がすごく影響するんですよ。疲れてると、あっさりとミスして、どうにも直らなかったりしますから。コピックのシンナーの臭いで頭の回転が鈍くなって、ここは赤ってわかってるのに黒で塗りつぶしちゃって、元に戻せなくなったり（笑）。そんな「逆境」の中、すごいスピードで3回塗り重ねて仕上げた、いわくつきの一品です。それと、これからも広告用の描きおろしなどで、新しい『ロマ剣』イラストをお目にかけていきますので、みなさんよろしくお願いします。

PROFILE

●成瀬裕司
Yuji Naruse

1月25日生まれ。広島県出身。血液型O型。
イラストレーター。デビュー作は『メルティランサー』（原画）。キャラクターデザイナーとしてPC版『快刀乱麻』、PS版『快刀乱麻～雅～』に関わる。また最新作は『SHINE～言葉を紡いで～』『r.p.m』。大学では文学部演劇学科卒。
「メジャーの球場に野球観戦に行ってみたいです」。
http://www.baba-t.com/~isu/

成瀬裕司コメント

スピカ・スターライト
COMMENT

「メガネのキャラなので、メガネの形が注意点でしょうか。あと、ウェイトレスであるという設定を、＜お盆を持ってる＞という要素以外でどう絵に生かしていけるか？　現在も模索しているところです」

成瀬裕司コメント

アリシア・クリストファ
COMMENT

「つり目になるよう心がけましたが、もっとも重要なポイントは〈子ども〉であることです。これを実現するために、日々さまざまなゲームやアニメを研究しましたので、描くたびに子どもになってきたと思います」

成瀬裕司コメント

ジャネット・パンロック
COMMENT

「まず、デザインがおもしろいですよね。肩に毛が生えてたりして。でも、その毛が描くときにジャマになるんですよ（笑）。見かけがハデなわりにゲーム中でハデなポーズがなかったので、そういう姿も描いてみたいですね」

成瀬裕司コメント

リオン・ラムゼス
COMMENT

「どう描けばまとまるのか悩むキャラの筆頭が彼女ですね（笑）。このゲームではお姉サマ担当で、役割ははっきりしてるんですけど。描いた枚数が少ないせいもあるんですが、どうすれば彼女らしさが出せるのか熟考中です」

METAL WOLF

●「メタルウルフ」
戦う美少女は魅力的！

キャラクターデザイナー● AM-DVLインタビュー

弓原望原作、AM-DVLキャラクターデザインの人気SF小説『メタルウルフ』が、アドベンチャーゲームとなってドリームキャストに登場！コンシューマーゲーム初登場のAM-DVL氏にキャラクター誕生までのいきさつをうかがった。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「メタルウルフ」

- ●ドリームキャスト
- ●プリンセスソフト
- ●初回限定版7,800円　通常版6,800円
- ●ネオ・サイバーパンクアドベンチャー
- ●1人プレイ

ⓒ 弓原 望/集英社/Illustrated by AM-DVL(ZONE)　ⓒ PrincessSoft 2002

PROFILE

● AM-DVL
AM-DVL

徳島県出身。血液型A型。デビュー作は『妖女乱舞』。代表作は『紅蓮』。最近では『紅蓮天術』のキャラクターデザインを担当。

好きな作品を描ける喜び

――小説版『メタルウルフ』のキャラクターデザインを依頼されたときのご感想は？

AM-DVL：僕は今までゲーム関係の仕事が多かったので、小説の挿し絵という、タイプの違う仕事はとても興味深かったですね。

――キャラクターデザインをするにあたって原作を読まれたと思いますが、原作のどんなところにひかれましたか。

AM-DVL：近未来だけれどノスタルジックな感じがして……。その雰囲気が、とてもいいと思いました。

――弓原さんから「こういうふうに描いてほし

い」というような要望はあったのでしょうか。
AM-DVL：はい。「セクシーに」の一言だけでしたけれど（笑）。
――弓原さんの希望とは別に、とくにご自分で意識なさったポイントはありますか？
AM-DVL：元気なイメージがあるので、暗くなりすぎないように気をつけました。
――デザインするのに苦労したキャラクターは、誰かいますか？
AM-DVL：ウガミが難しかったですね。彼、うかつに笑わせると下品に見えてしまいがちなので。いちばん苦労したキャラクターじゃないでしょうか。あと悩んだのは、ラリサのリボンです。あの髪形だと、アクセントがないと地味すぎるんですよ。
――たぶんどのキャラクターも気に入っていらっしゃると思いますが、あえてひとり、お気に入りを選ぶとすると、誰でしょう。
AM-DVL：やはりシンシアでしょうか。理由は、とにかく描きやすいからです（笑）。彼女は、「もうこれしかない！」という感じで描けましたね。
――AM-DVLさんが考える魅力的な女の子キャラクターとは？
AM-DVL：「戦う美少女」です。
――では、キャラクターをデザインなさるとき、いちばんこだわるのはどの点ですか。
AM-DVL：シルエットと決めのポーズです。
――最後に読者にメッセージをお願いします。
AM-DVL：コンシューマーのキャラデザインというのは今回が初めてなので、とても緊張しました。私もまだゲームはやっていませんが、個人的にとても好きな設定とお話なので、ぜひ読者のみなさまもプレイしてみてください。

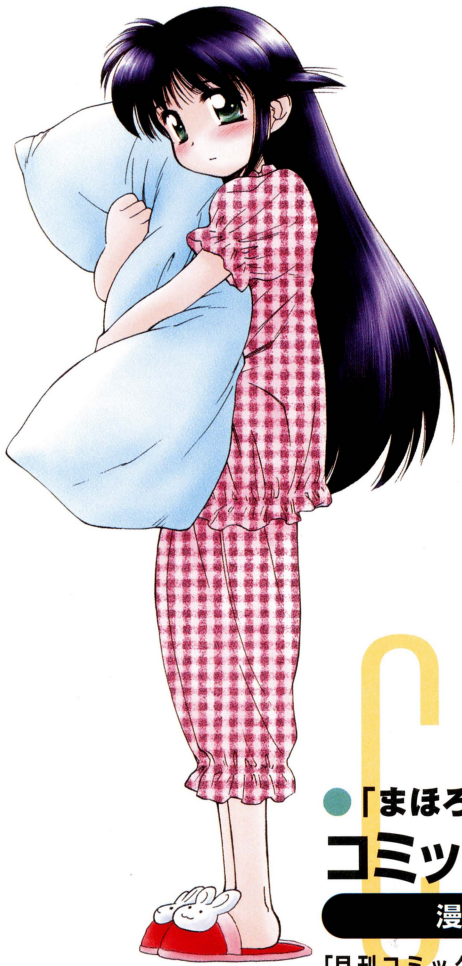
KAREN ASAGIRI

ILLUSTRATED BY AM-DVL

「がんばろう」という気構えと「できるのか？」という不安の中で

――ぢたまさんにとって初めての原作つきの作品とのことで、連載開始にあたって、それまでにない気構えのようなものはありましたか。

ぢたま：ちょっと仕事に行き詰まっていたころだったので、「こういう原作がありますよ」と言われて、見せてもらったわけです。だからその段階では、気構えもあり、期待もありという感じでした。で、原作を読んでみたら、「？？？？」って（笑）。戦闘用アンドロイドが、なぜ突然少年の家にやってきてメイドになるのか？　こういう世界はありなのか？　と思いました（笑）。でも、自分の頭の中にはない世界観だったので、これをやれば芸の肥やしになるのかなと思ったんです。ところが実際に仕事の話が進んでいったら、「がんばれるかな……？」って、どんどん弱腰になっていって。



――それは、なにか具体的な理由があってのことだったのですか？

ぢたま：ああっ！　語っていいですか（笑）？　とにかく飽きっぽいんですよ、私。最初にプロットと企画書をもらったときに、全18話、1巻あたり6話で単行本3巻から4巻くらいという形だったんです。もうその時点で「うわ、できるかな」と思ったくらいなんですけど、連載がある程度進んでもういちど構成表を出してもらったら「全7巻」になってるんです。「ちょっと待ってくださいー！」って（笑）。さあ困った、どの段階で飽きるかなって感じですよ。2回か3回くらいそんな波がきましたね。「もうこのキャラは描きたくない、一生分描いた」とか言って。その山を越えて、なんとかギリギリでモチベーションを保っている感じです。

――単行本が5冊並んでかなりの「幅」になっているというのは、うれしくありませんか？

ぢたま：それは、うれしいです。今までいちばん多くて2巻ですから。基本的には1巻でまとまるくらいが好きなんです。週刊誌なら20巻、30巻続いてもいいんでしょうけど、月刊誌でそれだけ出そうとしたら何年もかかってしまう。読者に「このマンガいつまで続くんだろう」なんて思われてしまったりして。絵には筆の置きどころっていうのがあるんですが、マンガにもやはり止めどきがあると思うんですよ。ひと山越えてみてそこがいちばんおもしろかったという、そこの見極めというか、自分はそのひと山だけあればいいかな、という感じです。

――読者に、ただダラダラ続けているだけじゃないかと思われたくない……？

ぢたま：そうなるのがイヤでしたね。『まほろ』の場合は、稼働時間が決まってるからなんとかなってるところがあるんですけど、同じ日常が続くタイプって、私にはけっこうキツイんですよ。だから、自分だけでやってたら、はたしてできただろうか？というのは、すごく思います。

偶然から生まれたまほろさんの表情豊かな髪形

――実際に作画をする上で、苦労されたことはありますか？

ぢたま：いちばんきつかったのは、まほろのデザインでした。それまでキャラクターデザインというほどのデザインをしたことがなかったんですよ。髪形ひとつとっても、自分が描くものはふつうの髪形が多かったし。そこへ原作の中山さんから「シルエットでわかるような髪形がいい」というお話があったわけです。とりあえずいろんなアニメ雑誌やゲーム雑誌を見たんですが、今のキャラって髪の毛が尖っていたり触角みたいなのが生えていたりするじゃないですか。「うわっ、こんなキテレツな髪形があるんだ」とショックを覚えて（笑）。それで、何を描いていいのかわからなくなってしまったんです。

――今の髪形はどうやって生まれたのですか？

ぢたま：頭の中で考えてもぜんぜん出てこないので、ただ丸に十字で顔の輪郭だけを描いて、鉛筆をたらたら動かしていたんです。そしたら偶然、横にザクッザクッとなんか生えた感じになって、「これってなんかわかりやすいな」と思ってできたのが、今のまほろです。でも最初はまだ重力に沿った形で、ちょっと下を向いていたんですよ。そのへんが、多少なりとも現実世界にあり得る髪形でいきたいという気持ちの表れだったのかもしれません（笑）。

――最近では、寝ていてもピクピク動いたり、目が覚めるにつれてだんだん上に上がってきたりしています（笑）。

ぢたま：あれで表情がつけられるということでGOサインが出たんですけど、今思うと、よく出たなあと思いますね。

――メイド服についてはいかがですか？　ぢたまさんの引き出しには、あったのでしょうか。

Collaboration

●「まほろまてぃっく」

コミックとアニメの「しあわせ」な関係

漫画家●ぢたま㊚インタビュー

「月刊コミックガム」（ワニブックス）に連載中の『まほろまてぃっく』は作画のぢたま氏にとって初めての原作つき、さらには未踏の長編連載になっている。連載の準備、連載中、そして最終回を視野にいれた最近の仕事ぶり、さらにアニメ版『まほろまてぃっく』との関わりについて語っていただいた。

COMIC INFORMATION

In Store Now!

「まほろまてぃっく」

- ●ワニブックス GUM COMICS　1～5巻
- ●各950円

ANIME INFORMATION

2002.9.26 On Air!

「まほろまてぃっく～もっと美しいもの～」

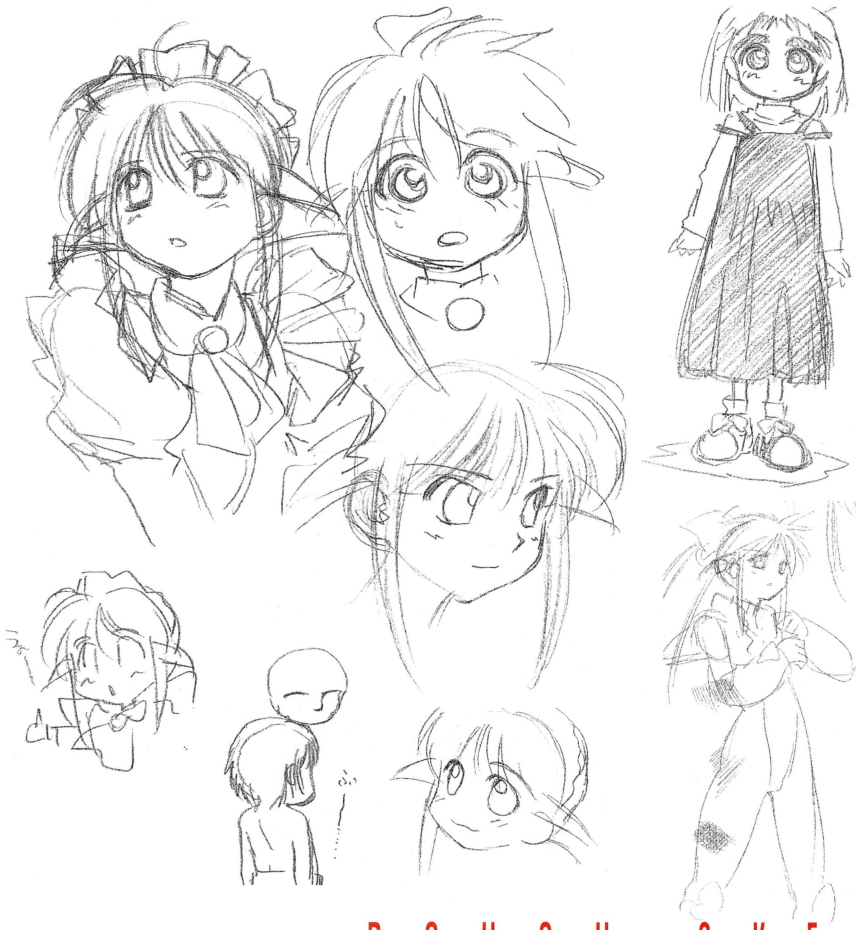
- ●TBS系BSデジタル局BS-i
- ●毎週木曜日24時30分より
- ●新シリーズの放映に先がけ、7月4日（木）から同時刻に前シリーズの再放送を開始

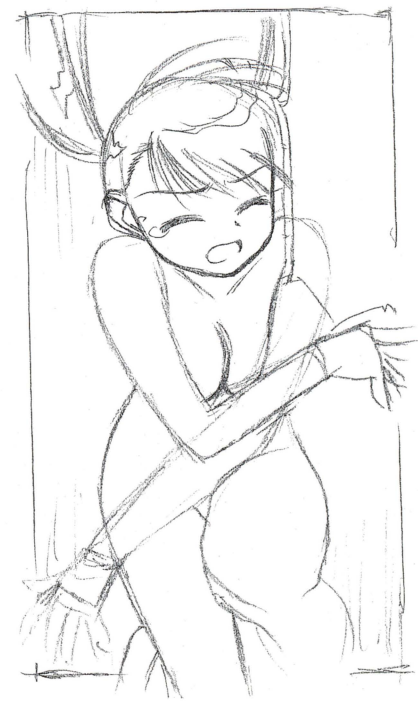
© Bunjuro Nakayama／Bow Ditama／ワニブックス

PROFILE

●ぢたま㊚
Bow Ditama

1970年5月6日生まれ。血液型O型。愛知県出身。中学のときにアニメーターになろうと決意するも、大学に入学後マンガ製作に目覚め、現在に至る。デビュー作は『好きだけど好きだから』、代表作に『聖なる行水』、『気分²』がある。最近、MIDIの打ち込みを再開。すっかり初心者になっていたとのこと。HPは現在鋭意制作中。





右ページの巨大将棋盤の上でしどけないポーズをとる千鶴子ちゃんのラフは、単行本5巻のカバー裏に掲載されたイラストのもの。ちなみに既刊の単行本カバー裏には、すべてイラストが掲載されている。見逃しがちなこんなところにも、ぢたま氏描き下ろしイラストがあるのがうれしい。

ROUGH SKETCH

ILLUSTRATED BY BOW DITAMA

ぢたま：昔、同人誌で1枚描かされたことがあったんですけど、そのときはみんなからひどい原稿だと言われました（笑）。西洋のメイドっていうのが、さっぱりわからなかったんですよ。日本でいうと仲居さんなのかなあ……仲居さんだとやっぱり「過去がある」って感じかなあ、と思いまして、そういうふうに描いたんですけど、「メイドさんは、そういうもんじゃないでしょう！？」ということらしくて。未だによくわかっていないんですけど、結局なんなんでしょうね（笑）。

――アニメやゲームに出てくるメイドさんは、実際のメイドさんとは違うのでは？

ぢたま：そうなんです。生粋のメイドマニアさんの同人誌やホームページを見せてもらうと、「あ、違うんだ」って思いますね。後輩にもすごくメイドが好きな人がいるんですが、デザインの最中にどうしても行き詰まって、電話で「どんなのがメイドなの？」って聞いたことがあったんです。向こうもそうとう返事に困っていましたね（笑）。エプロンドレスがあればメイドになるのか、デザイン的になにか間違っていないかとか聞いて、「その方向であっていると思います」とは言ってもらえましたけど。

――そのときにご自分がもっていた情報をもとに、デザインされたわけですね。

ぢたま：そういう限られた情報からできたのがまほろだったので、今見ると「もっと、ああすればよかった、こうすればよかった」と思うところがあるんです。ただ、あとになって人から聞くと、情報が少なかったおかげでよけいなことをしなくてよかった、という面もあったみたいです。たとえば、今だったら装飾品をつけてしまったりすると思うんですよ。でも最初のころは「メイドとは、ご主人さまを立てて自分は陰で仕えている地味なもの」という情報しかなかったので、キラキラしたハデな格好はしないよな、と。ふつうに紺色の服に白いエプロンをつけて、それでもういいんじゃないかと思えたんですね。あ、でもそのときのメイド服は今のとは違ってました。単行本の1巻に入っている予告マンガを見ていただければわかりますが、胸元のリボンがないんですよ。中山さんから、シルフィード（サポートメカ）やスラッシュ（黒ヒョウ型のしもべ）を呼ぶアイテムがほしいのでブローチをつけてくれないか、という要望があって、最終的に今の形になったんです。

みなわとメカに関しては アニメ版のデザインに 大感謝！

――まほろさんのほかに、誰か特に思い入れのあるキャラクターはありますか？

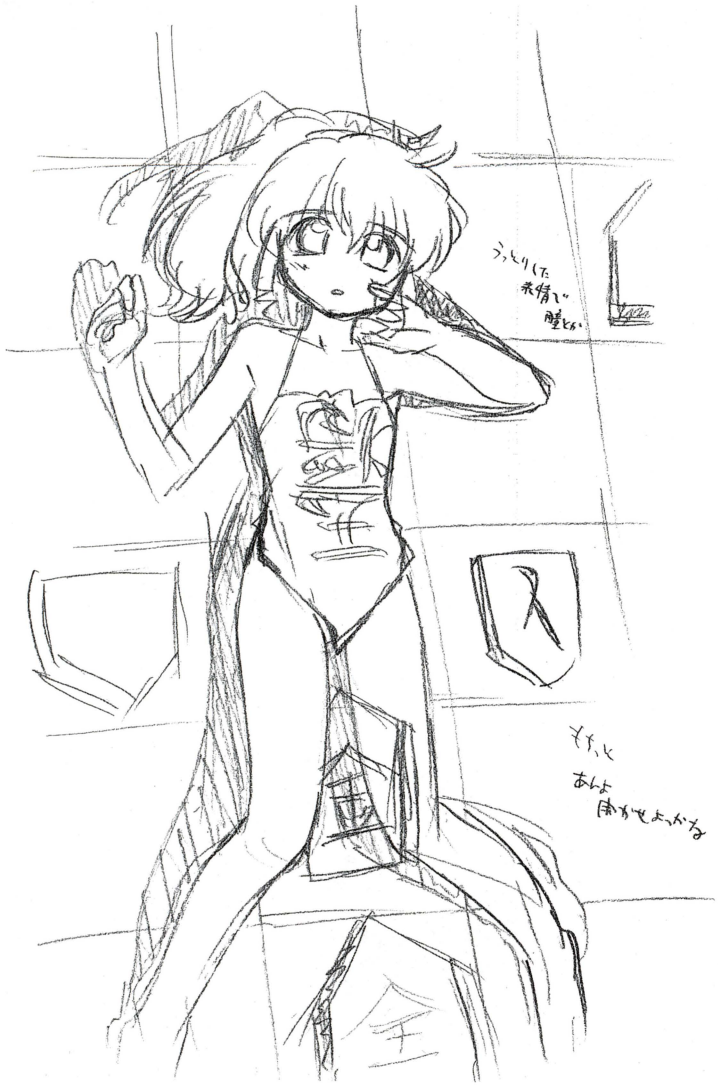
ぢたま：「とりおまてぃっく」の深雪の妹で、春音という子がいるんですよ。単行本1巻の銭湯のシーンに出てくるんですけど。最初、妹が3人いるというので「3人！？　デザインどうするんだよ」って。3女の春音になったらもうなにも浮かばないという状況になって、いつか描こうと思って残しておいたキャラを使わざるを得なくなったんです。でも、ここでこんなにたくさんキャラが出るなら、これからも銭湯のシーンがいっぱい出てきてキャラも立ってくるだろうと思って期待してたんですね。それなのに、それからしばらくは全然登場しなくなってしまって、「しまった！　一発キャラなら使うんじゃなかった」と（笑）。まあ実際は、おかげさまで人気が高かったらしくて何回か出てきてくれたので、「ああ、よかった」って思いました（笑）。

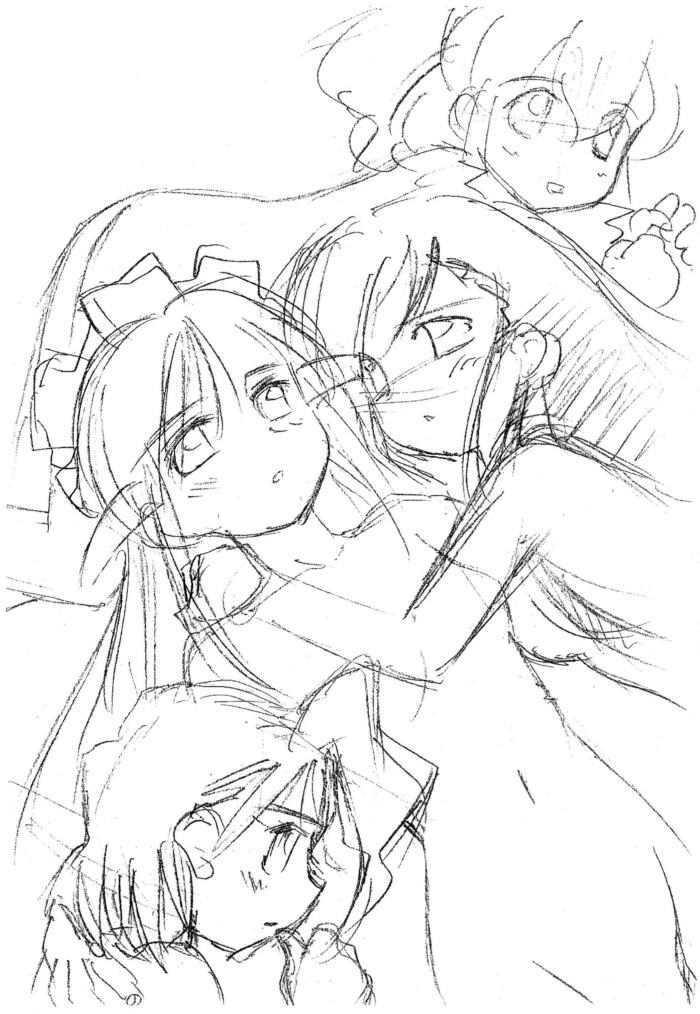
――最近のキャラクターということで、みなわちゃんがいますが、彼女の造形に関して特にこころがけたことはありましたか。

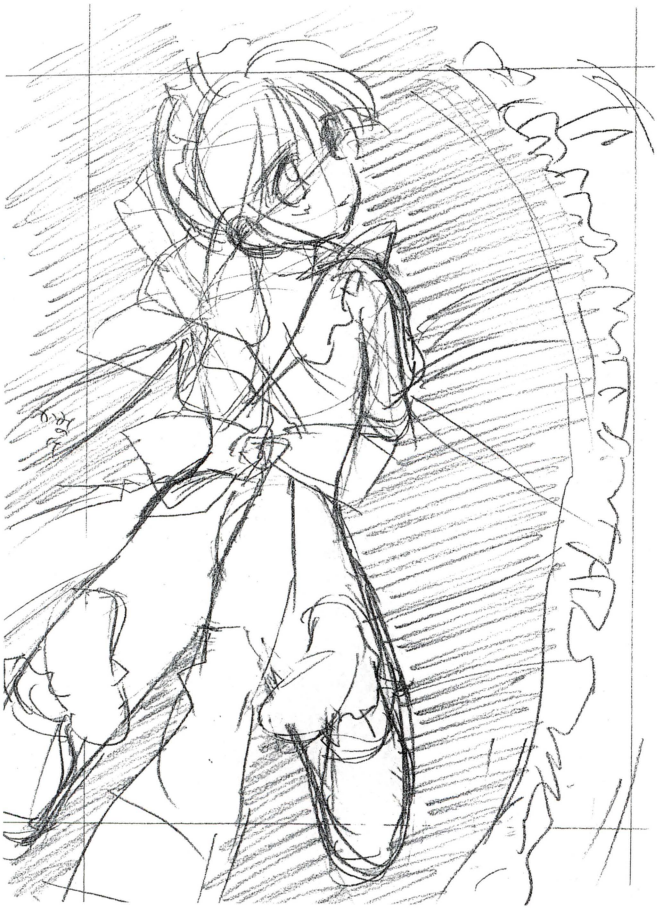
ぢたま：みなわも、基本はシルエットでわかるように、ということを最初に言われましたね。でも、主役より目立っちゃいけないだろうな、と考えて、たしか3パターンくらいデザインを出したんです。自分では「これだ！」と決め打ちしてるのがあったんですけど、それはダメで別のにしてくれ、と言われたとき、ちょっと「ヤバい！」と思いました。

――難しいデザインだったのですか？

ぢたま：いや、自分の中ではすっかりそのキャラに決まっていたので、戦闘服のデザインもやってるしラフもいっぱい描いてたんですよ。でも、決まったほうは単純に1枚だけパラッと描いたものだったので、立体的にどうなっているのか、自分で理解してなかったんです。これを







どう描けば立体になるのか……と考える余裕もなく作画に入っちゃって、おろおろしてるうちに「アニメ第2期になりましたので」ってことになったんです。じゃあ、高村さんがデザインしてくれたものをもらおうって(笑)。そうしたら三面図みたいなのが出てきて、「あ、なるほど。こうすればいいんだ」と。「高村さん、ありがとう!」って、心底思いました(笑)。

――みなわちゃんも髪形に特徴がありますね。

ぢたま：横からぐるっと回りこんで、垂れてるんですよね。あのー、これだけ登場しているのに、未だに描きにくいんですよ。描くたびに変わっちゃったりして。ガイナックスさんからも「なんでみなわは、あんなに描きにくいんですか」って言われたりしています(笑)。

――メカのほうは、お好きなんですか？

ぢたま：いててて(笑)！　いや、メカはですね、根っから描けないんですよ。学生のときに漫研にいたんですけど、「メカ描け」って言われて思いつくかぎり描いたのが、ビデオデッキとかシンセサイザーのラックとかで(笑)。「ロボットとか戦車とかは描けないのか」と言われて、「描けません」って。メカは描ける人に任せて自分はキャラのほうでいきますってことで、完全にメカは投げちゃってたんですけど、ここにきてメカがいっぱい出ると聞いて、「さあ、困った！」って(笑)。特に興味があったわけでもないので、家に資料もないんです。あるものといったら『ザブングル』のプラモデルくらいで。しかたがないので見よう見まねで描いたんですけど、これからまたどんどん出てくるらしいんで、頭を抱えてます。あと、メカつながりで言うとリューガのバトルスーツも苦労しました。なんとか描いてはみたんですけど、やっぱり土壌のないものを描いてもサマにならないなあ、と思って。アニメになってずいぶん変わったので、ひと安心という感じです。

――そういう意味では、メカが好きな方がデザインしてらっしゃるから……。

ぢたま：リューガのバトルスーツにしろほかのメカにしろ、ずいぶん変わってて。あれは、ほんとうにありがたかったです。マンガのは忘れてください、というくらい(笑)。やっぱり、いいもののほうが、いいと思うんですよね。私のデザインはたしかに、オリジナルではあるんですが、そのあと二次、三次的につくったものがよかったら、そっちのほうでいいんじゃないかな、という気がするんですよ。

――それは、意外な感じのお言葉ですが。

ぢたま：いちおう、自己顕示欲はあると思うんですけど……。でも漫画家になった理由も、ただ単純に絵を描いてご飯が食えたらいいなという話で、「オレの絵を見てくれ！」というふうではなかったですねえ。見られていることを意識すると萎縮しちゃうんですよ。学生時代にバンドを組んでシンセとかやってたんですけど、ステージに上がるとおろおろして、鍵盤を弾く手もしどろもどろで(笑)。出だしのソロパートでいきなりトチって、会場がシーンと静まりかえって。先輩から「弾けるようになってから出てこい」って言われるんですけど「いや、弾けるんですけど」って(笑)。そんなこんなで、上がり症。人の目があるとどうにもならなくなっちゃうので、部屋にこもってちまちま描いて、なるべくほかの情報は入れないほうがいいんじゃないか、という気もするんですよ。今、アニメの絵がずいぶん浸透してきて、読者なりファンなりの見てくれる目が分散されるので、元の絵をつくった人間としては、その分プレッシャーが減って、助かってます。

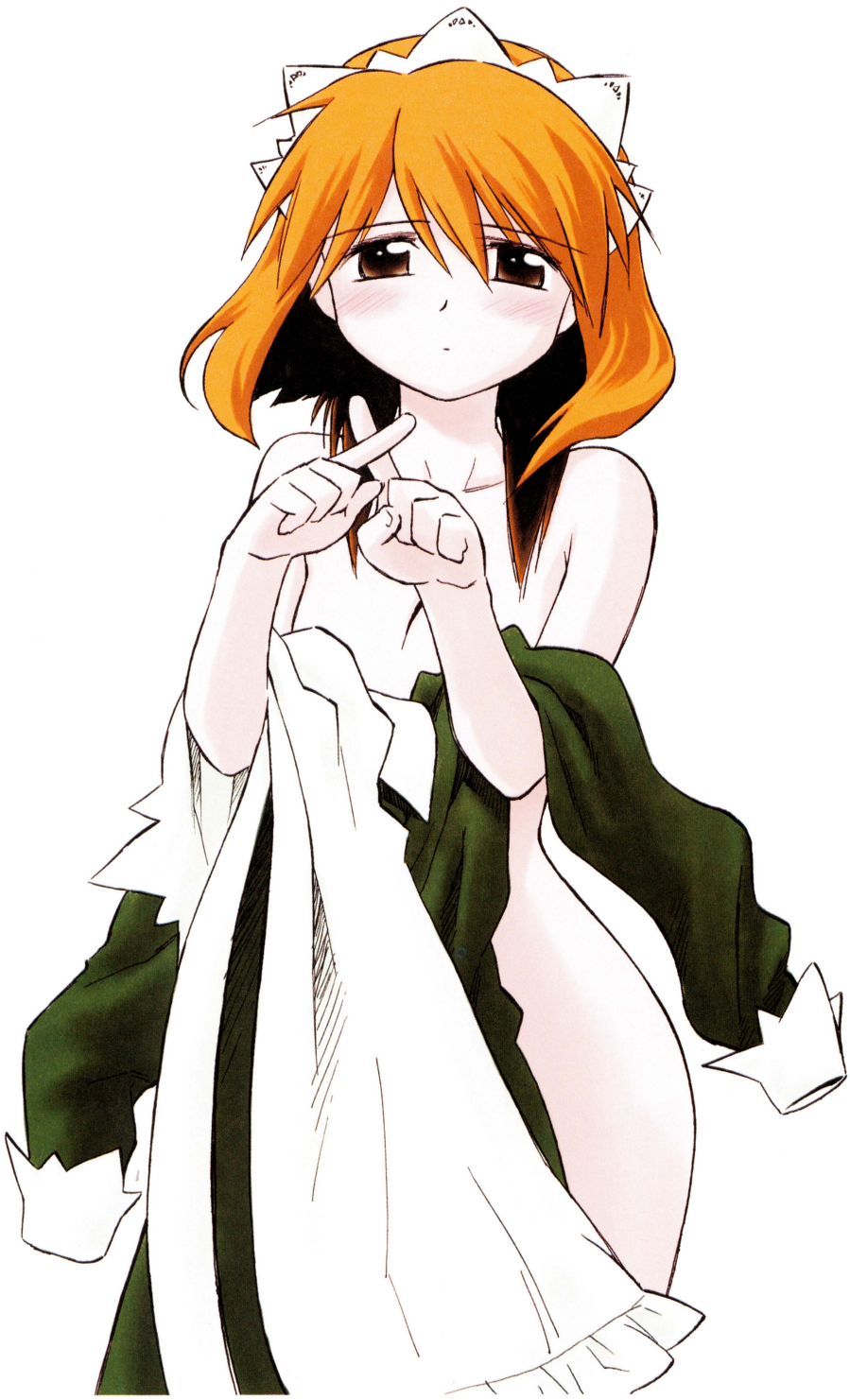
作画に苦しんで悩んで悩んで逃避行動に

――単行本などでカラーのお仕事も多いと思いますが、カラーを描くのはお好きですか？

ぢたま：いや、昔からカラーっていうのはどうにもダメだったんです。カラーの場合は一枚絵

MINAWA ANDOH

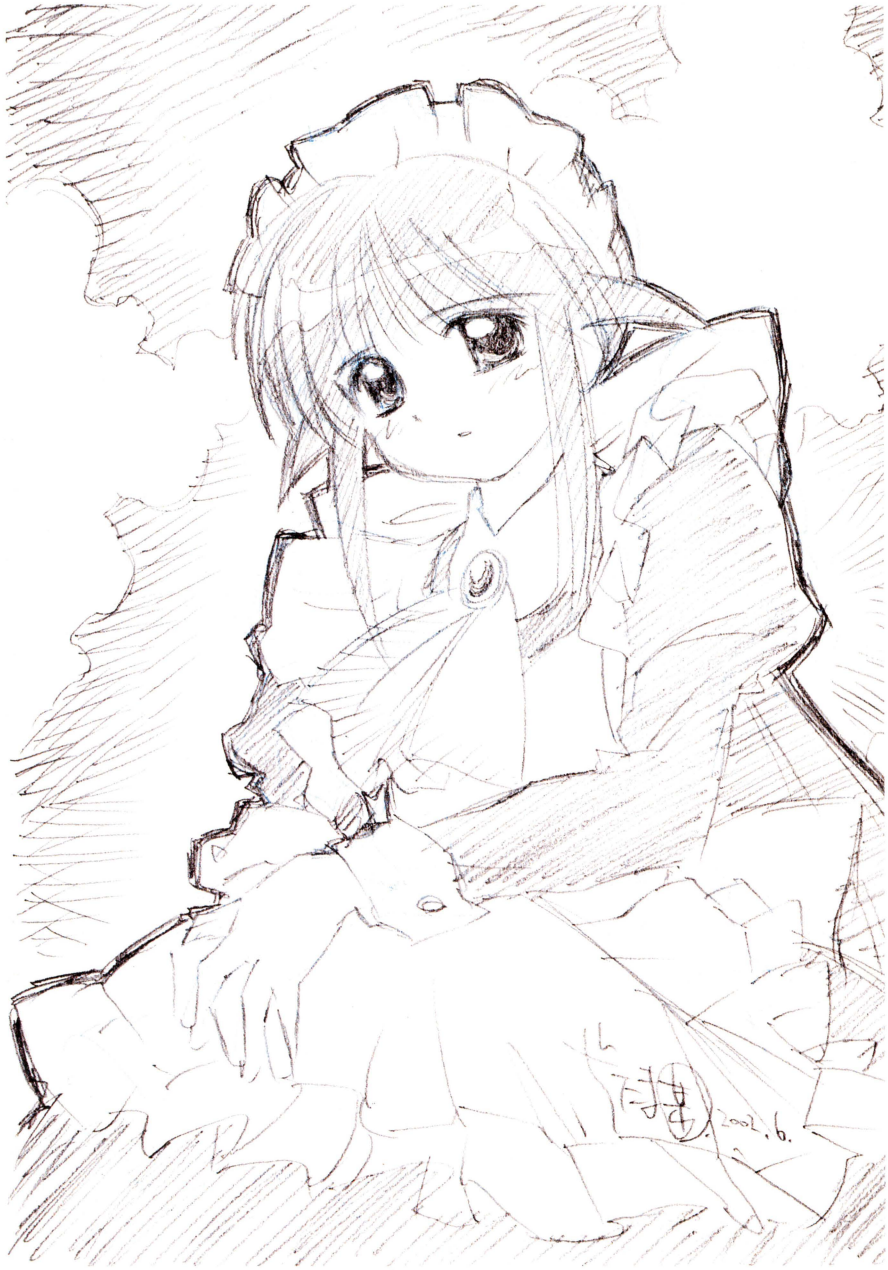
ILLUSTRATED BY BOW DITAMA



P.73 PRESENT FOR YOU
ぢたま㊋さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

MAHORO ANDOH

ILLUSTRATED BY BOW DITAMA



が多いので、その1枚ですべてを描かなくてはいけないという気負いがあるんですよ。連載の扉のカラーとかだったらわりとノリが軽いからいいんですけど、表紙とかってなると、ほかの作家さんの手前もあるしヘタなものは描けないっていう、そういうよけいなことを気にしちゃったりするんですね。DVDのパッケージを描くときも、この1枚で売れ行きが変わるんじゃないかなんて思うと、ぴたっと手が止まっちゃったりして。でも、そのプレッシャーで悩んで悩んで、ようやく描き上げたものを見ると、ふつうに描いたのと変わらない。なにが違うかっていうと、悩んでる時間だけ(笑)。だったら悩まなきゃいいと思いつつも……。

――じっと机に向かって悩んでいらっしゃるわけですか。

ぢたま:とりあえず仕事場に入っても、逃避行動のオンパレードで。仕事場の冷蔵庫なんて自分で買ったものしか入ってないんですけど、なんとなく冷蔵庫を開けて中をチェックしてみたりして。誰かが勝手に入ってきて、なにか入れてくれてないかなあって(笑)。そもそも、なんで締め切りで苦しむかというと、今までにいちばん早く上がったスピードを基準にものを考えているからなんですよ。「あのときはあれで上がったから」って。でもそれは、せっぱつまって神のスピードが出たときなんです(笑)。ふだんから神のスピードが出るわけはないんですけど、スケジュールを組んでるときはそういうふうに考えちゃう。ポジティブなのかネガティブなのか、わからないですね(笑)。

アニメ版との真剣勝負 最終回は心情的シーンを優先させて

――最初のアニメ版をごらんになって、どう思われましたか。

ぢたま:単純に動いていること自体に感動しました。私、もともとはアニメーター志望だったんですよ。中学のときに『幻夢戦記レダ』というOVAがありまして、そのデザイナーのいのまたむつみさんの絵を見て「うわー、すごい」と思って。あの方がいらっしゃらなかったらこの世界にいなかったですから、神さまみたいな人ですよ。今でもアニメーターさんはいちばん尊敬している職業なので。あの動きを出せる人たちって、ほんとにすごいと思います。

――アニメも第2弾が決まり、連載も物語の終わりに向けて進んでいくわけですが、クライマックスに向けての意気込みをお願いします。

ぢたま:結局はいいネームを作って、あとは作画が乱れないように、ということですね。原作つきとはいっても最終的に出力を担当するのは自分なので、最終回あたりでどこまで人をひきつけることができるかというのが課題です。アニメが先行して終わる形になるんですが、山賀監督がアニメの『まほろ』の最後は原作とは違った形になるとおっしゃってるそうです。その分、原作での終わらせ方って、けっこう難しいと思うんですよ。アニメのほうがすごくおもしろい形で終わったら、それを越えるエンディングを、こっちでも用意しなくちゃいけないですから。

――アニメ版との真剣勝負ですね。

ぢたま:ええ。そういうところは生まれてくるんじゃないかと思いますね。アニメを越えるようなシナリオが上がってきても、自分がそれをうまくまとめることができなかったら元も子もないじゃないですか。『まほろ』は残り日数がカウントされてるとか、いろんな布石を打ってきているので、そういうことを踏まえてどういうシーンを作るのかというのが、いちばん重要かなあ、と思っています。実は私、アニメにはまる前から少女マンガをけっこう読んでるんです。姉がずっと「りぼん」を読んでいたんですが、そのあとは自分が坊主頭で本屋に行って「りぼんください」って(笑)。少年マンガだと、エピソードをつなげていって、そのエピソードの着地点がエンディングみたいになっていることが多いんですけど、少女マンガの場合は心情シーンを優先するところがあるんですよ。『まほろ』のラストは、たぶんそういう心情を表すような、ひとつの大きなシーンを作る必要があるんだろうなあ、と思っています。

ふつーに勉強して、ふつーに受験に悩んで、ふつーに友だちと遊ぶ。樋口湖太郎、小学6年生のふつーの日常。そこにまぎれこんだのは、半人前の天使の美紗、半人前の悪魔の紫亜、そしてネコ耳のクラスメイト、植松小星。

びみょーにずれた少女たちがまとう、甘さにちょっと苦みのエアー。コゲどんぼ氏のコミックの風味は、どうアニメにアレンジされたのだろうか。

ニュータイプの天使、美紗

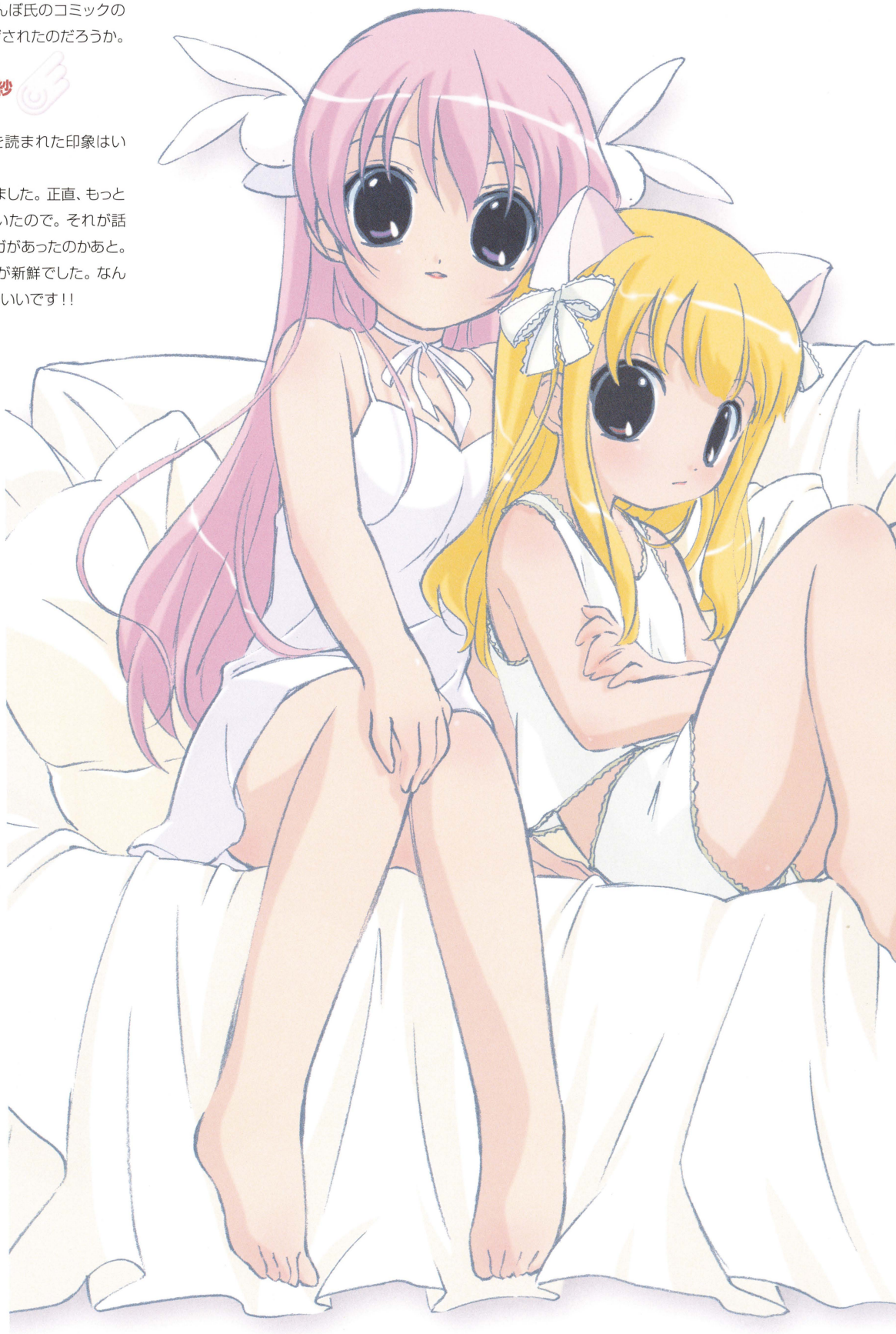
――『ぴたテン』のコミックを読まれた印象はいかがでしたか？

坂井：内容が暗くてびっくりしました。正直、もっとノリだけなマンガだと思っていたので。それが話もおもしろくて、こういうマンガがあったのかあと。新しいタイプの天使の女の子が新鮮でした。なんといってもキャラクターがかわいいです！！

――コミックからアニメ用のキャラを起こす際、苦労された点、注意された点は？

坂井：コゲどんぼさんの描くキャラクターの特徴をなるべく残したつもりなんですけど、どうでしょう？　似てますでしょうか？　あとは、できるだけかわいくなるようにと、念じながら描きました(^^;)。自分が描けなきゃ話になんないので、自分がいちばん描きやすい方向に近づけていった感じです。あまり苦労はしてないです。

――監督からは、キャラの造形について、どうい



PROFILE

●坂井久太
Kyuta Sakai

1976年6月11日生まれ。新潟県出身。血液型A型。
アニメーター。初作監は『闇の末裔』第2話。『ぴたテン』が初キャラデザ作品。最近作は『宇宙人田中太郎』『フルーツバスケット』『魔法少女猫たると』の原画。代々木アニメーション学院卒業後、マジックバスを経て、現在フリー。
「はじめてのキャラクターデザインで、四苦八苦しながらやってます。でもなんだか楽しい。マゾちっくな気分です……」。

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「ぴたテン」
●毎週日曜日9：30～10：00ほか
●テレビ北海道・テレビ東京
テレビ愛知・テレビ大阪
テレビせとうち・TVQ九州放送
ほか全国16局にて放映中

DVD INFORMATION
2002.7.25 In Store!
「ぴたテン　第2巻」
●バンダイビジュアル
●DVD/VIDEO
●各6,000円
●3話収録、第1巻発売中

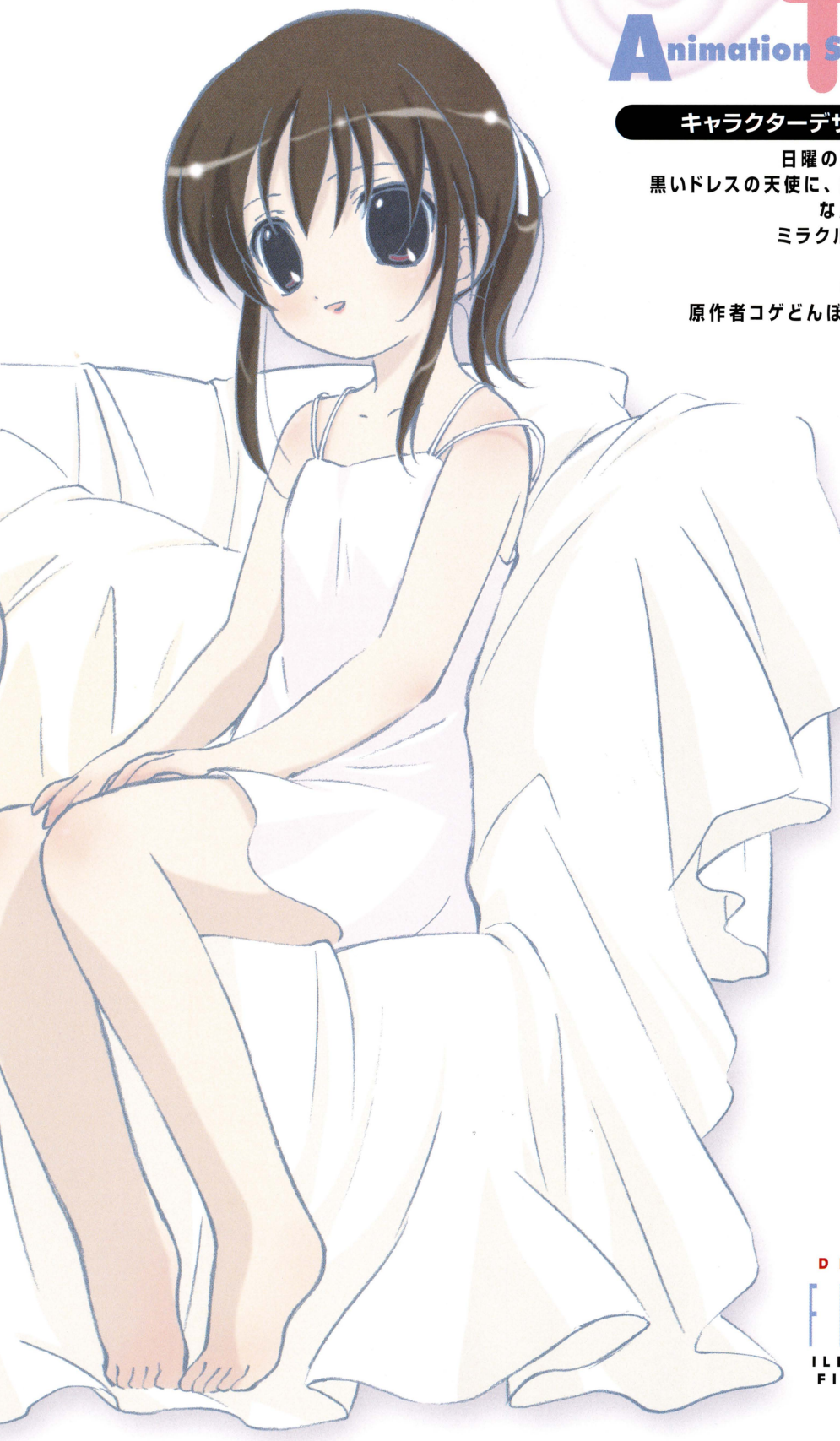
CD INFORMATION
Now In Store!
「ぴたテン」
キャラクターCDシリーズ
Vol.1 美紗
Vol.2 小星
Vol.3 紫亜&ニャー
●ランティス
●各1,200円

●「ぴたテン」
天使！と悪魔？のいる日常 The Feathery Touch
Animation SIDE

キャラクターデザイン● 坂井久太インタビュー

**日曜の朝はフェザータッチな少女たちで始まる。
黒いドレスの天使に、白いワンピースの悪魔、ネコ耳の女の子。
なんだか違和感、でもナチュラルな存在感。
ミラクル、パワフル、ハートフルなキャラたちは、
いったいどこから生まれたの？
キャラクターデザイナーの坂井久太氏と、
原作者コゲどんぼ氏が語る、ふたつの『ぴたテン』の魅力！**

う要望が出ましたか？
坂井：はじめは川瀬（敏文）監督から、ドタバタハートフルコメディになるので、もう少し頭身高く、止め絵でも見栄えよくもつようにと言われました。たとえばフリルはフリルらしくとか。でも結局、佐藤（雄三）監督がやった第１話で頭身低くなっちゃいましたけど……佐藤監督は低めのほうが好きみたいで。



――男の子と女の子キャラ、どちらがデザインしやすいですか？
坂井：やっぱり女の子！！ 女の子描くの好きなんです。でも、なぜか男の子のほうがスッと決まりました。男の子に対するこだわりがあまりないからかも（笑）。

原作との違いは素足にくつ下

――美紗、紫亜、小星の設定を起こすうえで、エピソードがありましたら聞かせてください。
坂井：はじめのころ、美紗と紫亜の顔の造作、特に目の描き分けができなくって悩みました。コミックスの４巻に載っている話を読んだくらいから、なんとなく紫亜の性格とかわかってきて描けるようになりました。小星はいちばんすんなりできました。全然悩まなかった。あと、原作と違うところがあって、制服のとき、ストッキングではなく素足にくつ下なんです！！
――ギャグ顔の表情設定も多いのですが、コミックスから探されたのでしょうか？
坂井：ほとんどコミックスから拾ってます。ギャグ顔にもいろんなニュアンスがあって、微妙な違いがあったりしておもしろいです。紫亜や湖太郎なんかは、ギャグ顔のほうがいろんな表情してておもしろい！

DRAWING FOR PALETTA
FEEL THE WIND
ILLUSTRATED BY KYUTA SAKAI
FINISHED BY SATOKO OTSUKA

© コゲどんぼ・メディアワークス/ぴた組・テレビ大阪

Animation SIDE

――美紗、紫亜、小星について、キャラクターのポイントを教えてください。

坂井：美紗の基本は笑顔！　泣いても悲しんでも。紫亜は表情おさえめで、なに考えてるのかよくわからない。小星はストレートな表情で、すぐ顔に出るタイプかな。

――フリルの服をアニメ用に起こす際に、フリルらしく見せるポイントは？

坂井：きっちり描いてないです。きっちり描かなくても、フリルに見えないこともないし。自分がきっちり描くのが苦手なので……。あと、かたい線にならないように、やわらかく見えるようにがんばってます。

美紗の「てひひひ」がかわいい

――アニメ版『ぴたテン』のご感想は？

坂井：スケジュールがキツくて放映前にちゃんと見られることが少ないので、オンエアでチェックしてます。「あー、こーなったんだあ」とか思いながら……。もちろんシナリオと絵コンテは読んでいるので、話と流れはわかっているのですが。予想外の表情だったり、おもしろい演技が入ってたりすると、いい意味で裏切られておもしろいですね。たまに「ちがーう!!」とツッコミ入れたいときもありますが……。

――お気に入りのキャラは？

坂井：美紗です！　かわいい！　胸がでかい!!　キャラCDを聞いて、はじめて中学3年生だと知って「ガーン」となりました。中1か中2だと思ってたので……。まあ、それはそれでいいんですけど。声優の田村ゆかりさんの演技がすごくよくて、「てひひひ」がすごくかわいい!!

――坂井さんにとって、キャラクターデザインとはどういうポジションでしょうか？

坂井：今回が最初で、まだまだ終わってないので、今はまだなんとも。それに、デザインというか、原作ものなので、アニメの方向性に合わせたアレンジですね。スケジュールの問題もあって、本編の作画にあまり関われないのがちょっとさみしいです。ホントはキャラの芝居とか動き方とかも、パターンじゃなくて、「こんなのもアリです」みたいのを作れたらよかったです。

――キャラクターデザインを始められたきっかけを教えてください。

坂井：『魔法少女猫たると』の作監をやってたときに、『ぴたテン』のオーディションの話をいただいて、描いてみたら選ばれました。キャリアも作監経験もあまりないので、できるかどうか不安だったんですけど、やりたい仕事だったので後先考えずに飛びつきました……。そしたら、けっこう人気のあるマンガだと知って、ブロッコリーさんも宣伝に力入っていて、ビビリました。

――『PALETTA』読者へのメッセージをお願いいたします。

坂井：アニメの『ぴたテン』、がんばってやってますので、ぜひ見てみてください。

SUMMER SHOWER

ILLUSTRATED BY Koge-Donbo

Original SIDE

MAKE YOU HAPPY!

ILLUSTRATED BY Koge-Donbo

Original SIDE

原作●コゲどんぼインタビュー

Koge-Donbo

美紗は落ちこぼれだから白いドレスが着られないんです

PROFILE

●コゲどんぼ
Koge-Donbo

2月27日生まれ。東京都出身。血液型A型。
ブロッコリーの情報誌「フロムゲーマーズ」に描いた『デ・ジ・キャラット』がアニメ化され、一躍有名に。現在放映中の『ぱにょぱにょデ・ジ・キャラット』や、『ちっちゃな雪使いシュガー』のキャラ原案など。現在、月刊「電撃コミックガオ！」(メディアワークス刊)にて『ぴたテン』連載中。単行本1～5巻発売中。

年が離れた男の子と女の子の物語

――コミックを描くことになったきっかけは？
コゲどんぼ(以下コゲ)：以前からつき合いのあった編集さんが「電撃コミックガオ！」の編集部に入られて、その関係で何本かお仕事をいただきました。最初はパロディものを描いてました。その後もカットや版権ものなどのお仕事をいただいてたんですが、そのうち「連載はどう？」と提案されたのがきっかけです。『ぴたテン』自体は、もともと連載が始まる1、2年前からぼんやりと考えていたお話でした。最初は「年が離れた男の子と女の子」というお話を考えて、それから天使などいろいろな設定をくっつけていきました。
――『ぴたテン』女性キャラのコンセプトをお聞かせください。
コゲ：美紗はイヤミにならないよう、頭が悪くみえないよう、女性読者に嫌われないように注意しました。やっと最近、かわいいキャラになったなと思えます。紫亜は未だにつかみきれないところも多く、苦労してます。美紗とも共通していますが、なるべく怒りの感情を出さないキャラクターにしました。小星はよくありがちな主人公の取り巻きキャラとして立てましたが、ありがちに終わらないように、ズルイことはさせない、ブリッコさせない、生身の女の子らしくをモットーにしました。

ドレスの色は半人前の証

――特に黒いドレスの天使「美紗」と白い服の魔物「紫亜」はユニークですが、どういうところから思いつかれたのでしょうか？
コゲ：単に、美紗も紫亜も落ちこぼれだから、ほんとうの衣装である白のドレス、黒の衣装を着ることがまだできない、ということなんですが。なかなか読者の方に気づいてもらえませんでしたね（笑）。
――動かしやすいキャラ、動かしにくいキャラはありますか？
コゲ：小星、テンちゃん(綾小路天)は動かしやすいです。動かしにくいキャラクターは特にないですが、美紗と湖太郎は動かしやすくするのに、はじめはすごく苦労しました。
――『ぴたテン』を描かれたことで、なにか変わられましたか？
コゲ：いつも「続き」を考えるようになりました。かなりいろいろ悩んでしまうので、ひとつの話に1か月以上使ってしまいます。

アニメはなるべくわかりやすく

――アニメ版『ぴたテン』をご覧になってのご感想は？　原作に比べて、アニメではコメディ色が強くなっていますが、特にその違いについて考えられたことはありますか？
コゲ：小学生が主人公ですが、コミック自体はおとな向けのつもりで描いてました。でも、アニメは小さい子も見ますので、なるべくわかりやすいかたちにしてほしいと思い、そうお願いしました。コミックスの1巻から2巻の雰囲気が生かされているそうなのですが、うまくアレンジしていただいてるなと思ってます。あの感じはとても好きです。
――『PALETTA』読者へのメッセージをお願いいたします。
コゲ：アニメと原作はちょっと雰囲気が違いますが、入りやすいほうから入っていただいて、『ぴたテン』という作品を楽しんでもらえればうれしいです。

次世代エンタテイメント情報誌

Guide to the Future Entertainment

COCO

SUMMER 2002

A4判・定価800yen(税込)

Cover illustration:
高橋しん
表紙はこのイラスト

◇巻頭特集

もう学生服なんかいらない —NO MORE SCHOOL WEARS—

宍戸留美×桃井はるこ対談

BLADE・OGAI・みさくらなんこつ・きみづか葵・七尾奈留・左
Saxyun・E=mc2・竹下堅次郎・一磨翔・如月水・空鵺・いずみ
安森然・千樹りおん・こつえー・よしづきくみち・フミオ

COCO Special Talk:

『最終兵器彼女』の精神分析

マンガ家・高橋しん×精神科医・斎藤環

7/18(木)発売

『月姫』総力特集

ギャルゲーになにが起きたのか?
—What ever happened in ギャルゲー?—

TYPE-MOON描き下ろし&ロングインタビュー

『月姫』関連コンテンツカタログ等

◇クリティックジャーナル

「えここ」ルポルタージュ 糸山敏和
立ちから萌えへ 東浩紀
『月姫』と美少女ゲームの10年 更科修一郎

PIN-UP ひよひよ

[新世代ビジュアルノベル始動!!]
サイキックエンジェル 宮昌太郎+天風光成
パントバンコ 小池倫太郎+松竜
コントロールフリーク 根岸裕幸+山本七式

イラストコラム 広川犬介
クリエイター発!情報コーナー
左+町田ひらく+シャープネル+SHあRP
読切マンガ 小田扉

発行／株式会社エンターブレイン http://www.enterbrain.co.jp
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 営業局／TEL. 03-5433-7850

●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：アスキーストア／TEL.03-3499-9300 FAX.03-3499-3990 E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

みんなでいっしょに歌うっス。

ぴたテン

ぴたテンCD続々リリース

オープニングテーマ
Wake up Angel
～ねがいましては∞(無限)なり～

歌：Funta
C/W "We are all Dreamer"
LACM-4052
税込価格￥1,200

エンディングテーマ
ちいさなまほう

歌：沢城みゆき／湖太郎
C/W "TROUBLE ANGEL"
LACM-4054
税込価格￥1,200

キャラクターマキシ vol.1
幸せになるといいな！

歌：美紗／田村ゆかり
C/W "うれしい空の飛び方"
ショートドラマ
"おはようっス！ 美紗っス"
LACM-4059
税込価格￥1,200

キャラクターマキシ vol.2
Sigh,Sigh.

歌：小星／釘宮理恵
C/W "小さな願い"
ショートドラマ
"マイネームイズ小星・植松"
LACM-4062
税込価格￥1,200

キャラクターマキシ vol.3
予感

歌：紫亜&ニャー／ゆかな&冬馬由美
C/W "なつかしい宝物"
ショートドラマ
"紫亜です。趣味は…、趣味は－"
LACM-4063
税込価格￥1,200

サウンドトラック
「幸せ音楽会」vol.1

音楽：七瀬　光
歌：Funta、沢城みゆき／湖太郎
LACA-5114
税込価格￥3,000

ぴたテンとギャラクシーエンジェルがラジオで合体！

ぴたぴたエンジェル♪
PITAPITA♥ANGEL♪

ラジオ『ぴたぴたエンジェル』
オープニングテーマ
えんじぇる Cha-Cha

歌：ぴたぴた♥エンジェル♪
（新谷良子＆田村ゆかり）
c/w "おまじない「ぴたぴた♪」"
LACM-4061
税込価格￥3,000

ラジオ大阪（木）24:30～25:00／文化放送（木）25:30～26:00
東海ラジオ（土）26:00～26:30 にて好評オンエア中

JAM Project

新メンバー発表!!! 進化し続けるアニソン界のスーパーユニット JAM Project。必見の2ndソロライブが決定!

JAM second mission EVOLUTION

水木一郎・影山ヒロノブ・松本梨香・さかもとえいぞう・遠藤正明

2002.8.10 (sat) at 渋谷AX OPEN 5PM／START 6PM ￥4,725（前売り・税込）

チケット残りわずか!! お早めにお買い求めください

チケットぴあ、ローソンチケットにて発売中　問アニメ ジャパン フェス 2002運営事務局TEL03－3496－6998（バースデーソング内）
http://www.animejapanfes.com

Xbox対応ソフト
『ビストロ・きゅーぴっと』
野川さくらが歌うオープニング&エンディングテーマ。"天使のレシピ" マキシバージョンも収録

オープニングテーマ
天使のレシピ

歌：野川さくら
c/w "時の翼"
LACM-4049
税込価格￥3,000

商品に関するお問い合わせはランティス（user@lantis.co.jp）まで　発売元：ランティス　販売元：キングレコード

©2002 SUCCESS ©2000,2002 FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT Ltd.
©コゲどんぼ・メディアワークス／ぴた組・テレビ大阪 ©ブロッコリー・バンダイビジュアル・テレビ大阪

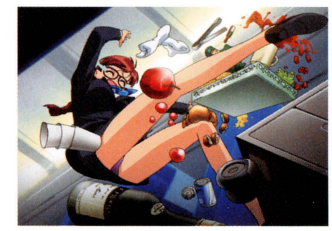
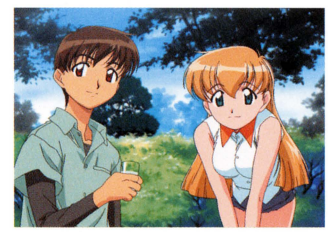
www.lantis.co.jp Lantis

●「藍より青し」

和服の魅力を出すために

総作画監督●中山由美インタビュー

和服キャラをデザインし、動かすことには、ほかにはない困難が伴う。日本の伝統的な衣装であり、女性らしさの象徴でありながら日常で接する機会が少なく、決して身近なものではないからだ。そんな中、主人公、桜庭葵が常に和服をまとう『藍より青し』のアニメーションに挑んだ中山由美氏に、そのご苦労を語っていただいた。

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「藍より青し」

- フジテレビ　毎週水曜日　26：28～ 他
- 東海TV　毎週金曜日　25：50～ 他
- 関西TV　毎週土曜日　27：25～ 他
- 公式ホームページ
  http://www.aiyoriaoshi.com/

© 文月晃・白泉社／藍青計画

PROFILE

●中山由美
Yumi Nakayama

アニメーター。長野県出身。血液型O型。短大卒業後、1年ほどのOL生活を経てアニメ業界に。おもな作品に『闇の末裔』『ちっちゃな雪使いシュガー』がある。『藍より青し』の仕事をしての感想は「着物を着るのもいいなあ、日本人は着物が似合う体型ですよ」。

実家を離れてひとり暮らしをしている大学生、花菱薫のもとに、ある日突然、和服姿の美少女がやってきた。彼女の名前は桜庭葵。薫の許嫁で、妻になるために、はるばる訪れてきたのだという……。周囲の人々を巻きこんで、ふたりの奇妙な同居生活が始まった――。

「ヤングアニマル」（白泉社）で連載中の文月晃氏『藍より青し』は、今年4月テレビアニメ化され、好評を博している。アニメの制作現場で総作画監督を務める中山氏は、どのようにして原作コミックのキャラクターにアニメーションとしての命を吹きこんでいったのだろうか。

ギリギリの色っぽさを出すために

――『藍より青し』の主人公、葵ちゃんは常に和服姿ですね。和服をアニメーションで動かすことには、ふつうの服と違うどんなご苦労がありましたか？

中山：和服のポイントは、まず襟ですよね。開きすぎてもキツすぎてもだめ。ギリギリのところで色っぽさが出るんですけど、そのかげんが難しいです。そして、帯。どういうふうに着付けてあるかがわからないと、描けません。とにかく着物は難しいんです。いろいろ資料を集めたりもしたんですけど、和服関係の資料って、高いんですよ。そういう意味でも、かなり苦労しました（笑）。

――先ほど「ギリギリの色っぽさ」というお話がありましたが、和服の色気はどこにあるとお考えですか。

中山：和服自体のデザインがどうこうというよりも、それを着る人の立ち居ふるまいによるところが大きいと思います。

――下田監督からは、特になにか要望があったのですか？

中山：着物がどうこう、ということではないのですが、心情に訴えるシーンの表情は特にたいせつにしてほしい、と。これでよろしいんですよね、監督（笑）？

薫くんのがんばりに注目です

――アニメのお仕事に入られる前に、原作のコミックもお読みになったと思うのですが、どんな感想をもたれましたか。

中山：んー、桜庭邸に住みたいと（笑）。

――お気に入りの話数は何話でしょうか。

中山：やはり、第1話でしょうか。「がんばったね、薫くん……、つらかったね」という感じでした。

――各キャラクターについて、作画のポイントを教えてください。

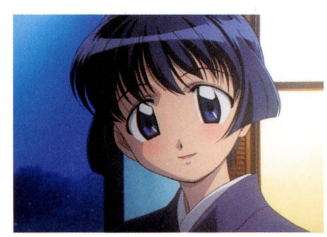
中山：葵ちゃんは天然の愛らしさ。あとは、なんと言っても着物です！！　雅さんはりりしさ、ときおり見せるかわいさ。ティナは、とにかく喜怒哀楽をはっきり出そうと考えました。いちばん動かせるキャラですね。妙ちゃんはメガネが絶対ダサくならないように。あと胸が大きいんですけど、へんにそこを強調せんよーに（笑）。繭は、とにかく基本はお嬢さまなので下品にしないように。でも、つんっとした表情が嫌みにならないように気をつけました。薫くんは、やはり女の子たちが好きになる男ですから、ぶさいくではいかん、と（笑）。

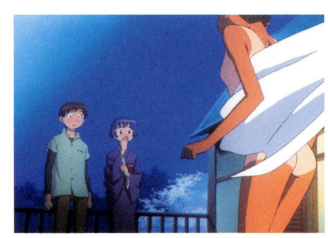
――個人的にお気に入りのキャラクターは？

中山：鈴木です。ふたりで鉄道写真を撮りにいきたいです♥

――最後に、アニメ『藍より青し』のファンに向けてコメントをお願いします。

中山：現場は、最終回に向けてラストスパートです。さて、どーなるんでしょう。みなさまいっしょに、ハラハラ、ドキドキしましょう。





イラスト：岩倉和憲　仕上げ：J.C.STAFF

Traditional Beauty

●「藍より青し」
「ハレ」と「ケ」の玄妙
漫画家●文月晃インタビュー

テレビアニメ『藍より青し』ファンを魅了する、葵の可憐な動き。
「ヤングアニマル」で原作コミックを連載中の文月晃氏もまた、
アニメの葵の立ち居ふるまいには感激しているとのこと。
コミックからアニメへと進展した「和服」の魅力についてお話をうかがった。

COMIC INFORMATION
In Store Now!
「藍より青し」
- ●白泉社
- ●既刊 1～8巻
- ●最新刊9巻7月29日発売
- ●各505円

ANIME INFORMATION
2002.7.25 In Store!
「藍より青し」第1巻
- ●パイオニアLDC
- ●VIDEO/DVD
- ●6,000円
- ●以降、毎月1巻ずつ発売（全8巻）

©文月晃／白泉社（ヤングアニマル）

初回限定版特典となる、文月晃氏描き下ろしのDVD-BOXイラスト

PROFILE

●文月晃
Kou Fumizuki
漫画家。3月8日生まれ。福岡県出身。
'95年『好きとは言わない』（ワニマガジン社）でデビュー。'98年より「ヤングアニマル」（白泉社）で『藍より青し』を連載中。

PALETTA INTERVIEW■

――『藍より青し』がアニメ化されるという話をお聞きになって、最初にどのような感想をもたれましたか。

文月：連載を立ち上げた当初から、アニメ化できたらいいなと思っていたんですよ。だから、ほんとうにアニメ化されると決まったときは、うれしいのと同時に、アニメが決まるまで連載を続けられてよかったと思いました。

――『藍より青し』のキャラクターたちが画面で動いている姿をごらんになって、ご自身で描かれているキャラクターの違った側面が見えてきたようなことはありましたか。

文月：原作のキャラクターイメージに非常に忠実に作っていただいているので、原作のイメージぴったりでした。その意味では「違った側面」というより、原作のキャラのテイストそのままがアニメになっていて動いているのが、心地いいですね。

――桜庭葵は特に和服姿が魅力だと思うのですが、アニメーションで動いていることについてご感想をお聞かせください。

文月：和服を着たときの清楚な動きとか和服特有の動きにくさとかがきちんと表現されていて、うれしいです。それに、箸の持ち方や食事の仕方も上品ですよね。これは葵のキャラクターの重要な部分なのですが、アニメでもそれが感じられて、いいと思います。

――和服なのにヘアスタイルがボブというキャラクター造形には、何かヒントになるものがあったのでしょうか。

文月：個人的にショートカットの髪が好きというのもありますが、「和服＝長髪」というイメージとは違うキャラにしたかったんですね。それとショートカットのほうが、和服の萌えポイントである「うなじ」が描きやすいということもありました。

――文月さんにとって、「和服の色気」とはどこにあるのでしょうか。

文月：きっちり着ると「清楚」、少しでも着崩れると「淫ら」なイメージになるという、日本独特の「ハレ」と「ケ」が同居している点がポイントでしょうか。衣擦れの音にも、色気を感じさせるものがありますね。

――桜庭葵は、文月さんにとって理想の女性像なのですか？

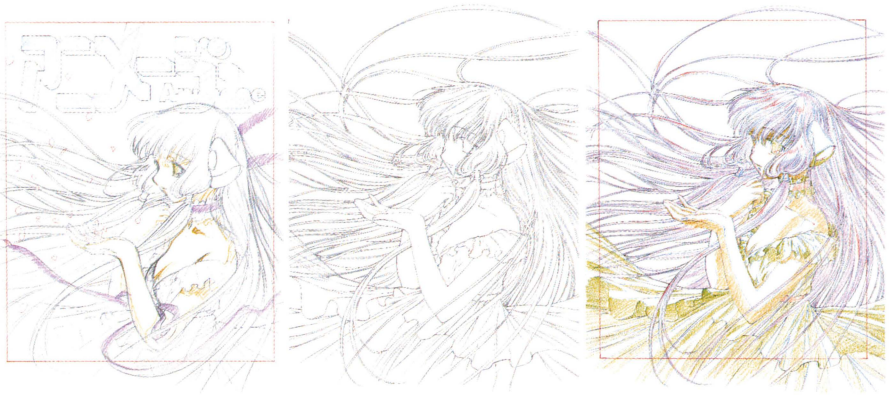
文月：私というより、読者の、特に男性の読者の理想の女性であればいいなあ、と。その理想に少しでも近づけるように、これからも葵というキャラクターを育てていきたいです。

――原作コミック、さらにアニメーションで『藍より青し』を楽しんでいるファンに向けて、コメントをお願いします。

文月：アニメもたいへん出来がいいので、とても喜んでいます。そして、アニメから『藍より青し』という作品に触れた人が、「アニメもおもしろいけど、マンガもなかなか」と言ってくださるように、さらにいい作品を作っていきたいと思っています。

イラスト：文月晃　彩色・仕上げ：J.C.STAFF

イラスト：岩倉和憲　仕上げ：J.C.STAFF



ILLUSTRATED BY HISASHI ABE

●レイアウトラフ → ●清書 → ●影指定

istance of Heart

●「ちょびっツ」Chobits

心が触れあって生まれるもの

キャラクターデザイン・総作画監督●阿部恒インタビュー

80ページからキャラクター設定と阿部氏のコメントを掲載しています。

「こんなに愛されている存在が幸せになれないはずがない」。
パソコンは人型に進化し、そして心に近づいていく。
今までにない不思議な存在を描き動かす、このアニメに注目!

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「ちょびっツ」Chobits

- TBSほか地上波6局にて深夜放映中
- BS-iにて毎週水曜日24:00～放映中
- DVD/VIDEO1巻(3話収録)発売中
  発売元:TBS　販売元:パイオニアLDC(各6,000円)

PROFILE

●阿部恒
Hisashi Abe

1963年6月14日生まれ。新潟県出身。血液型B型。動物占いはオオカミ。
原画デビューは『サンダーキャッツ』(合作)。代表作は『黄昏の支配者』(キャラデザ・作監)、『バンパイアハンターD』(作監)、『カードキャプターさくら　封印されたカード』(総作監)。最新作は『アクエリアンエイジ　Sign for Evolution』(キャラデザ・作監)。東京デザイナー学院中退後、制作として某制作会社に入社、のち作画に転向。現在は童夢所属。
「趣味は車とDVD。忙しすぎて両方ともごぶさた。見てないソフトともらった見本品が山積み。近々、デスクトップシアターを購入しようと画策中」。

©CLAMP・講談社／ちょびっツ製作委員会

人間型パソコン「ちぃ」を偶然拾った浪人生、本須和秀樹。CLAMPの原作をアニメ化、4月から放映中の『ちょびっツ』もいよいよ佳境に。ちぃの謎も本須和との関係も気になるところ。そんなアニメ版のテーマや原作との違いを、キャラデザと総作監を務める阿部恒氏に聞いてみた。

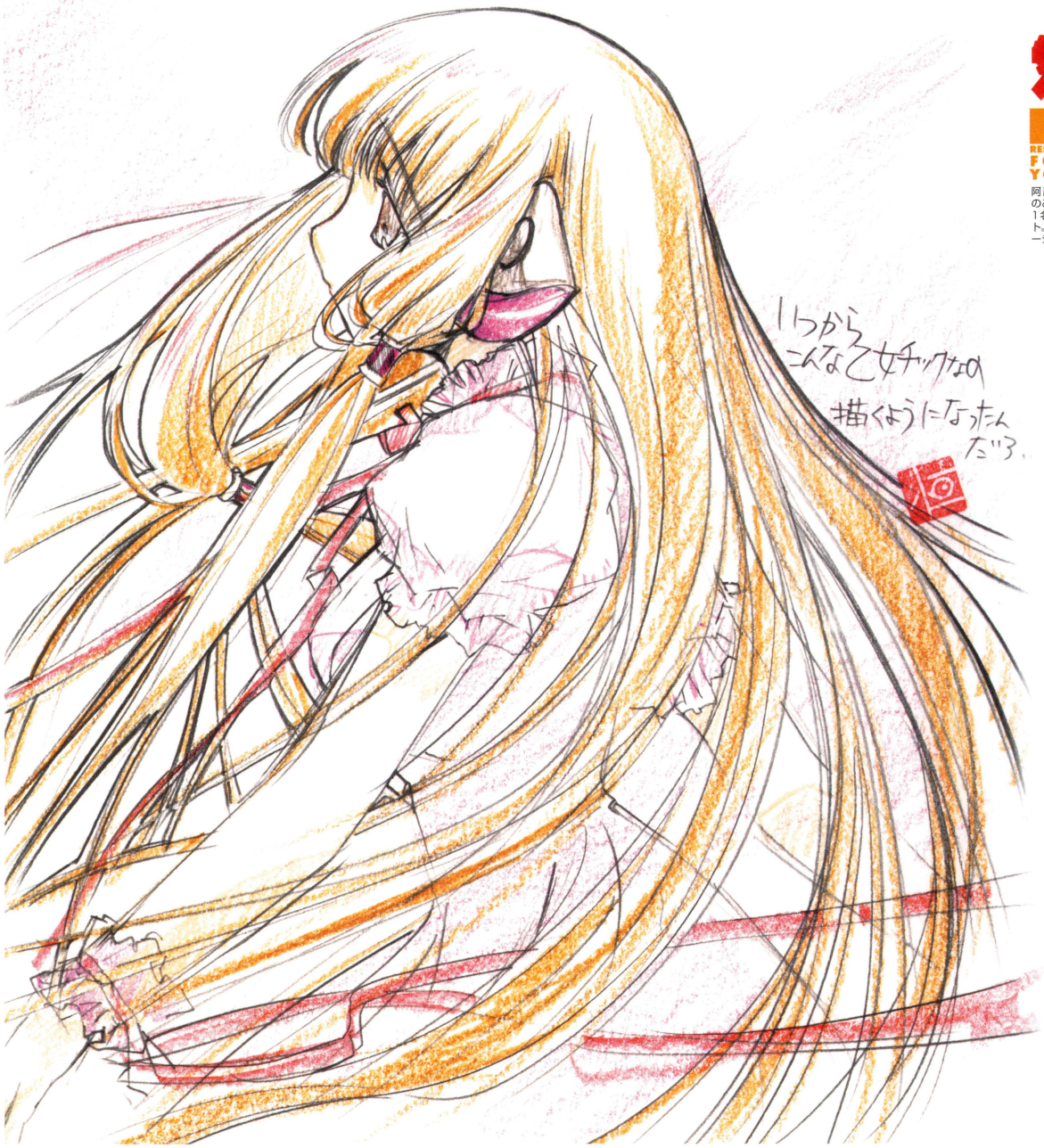
ハード系のジーマに注目!

――アニメとコミックスでは、ストーリーがちょっと違ってますよね。

阿部:原作は本須和が上京して半年後の秋から始まってますが、アニメはオンエアのタイミングに合わせて、春、上京するところから始まってます。原作では、すでに本須和はみんなと顔なじみ。かつてチロルでバイトしてたとか、時間的な過程があるんです。アニメはゼロからのスタートなので、まず出会いから始まります。そこがいちばん大きな違いですね。で、アニメはオンエアとシンクロしてますので、夏を経て秋になっていく。季節を反映したコスチュームがデザイン上での違いです。一応、原作にそったシリーズ構成になってるんですが、原作をそのまま映像化したらちょっと話数が足りない。それで番外編を加えてます。海に行ったり、オカルト話があったり、大掃除の話でアパートの秘密がちらっと見えたり。そういう肉づけもアニメと原作の違いですね。最初はちょっと抵抗があったんですよ。僕自身はハードな設定を好む傾向があるので、なんでパソコンが海に行ったりするわけとか(笑)。あ、お風呂の話もありましたね。でも、そういうわりと軽めのオリジナルエピソードが、案外アニメ版『ちょびっツ』の重要な部分を占めてるのかなあと思います。

――描きやすいキャラを教えてください。

阿部:これから登場するジーマとディタです。特にジーマですね。『ちょびっツ』で、自分の絵にいちばん近いキャラクターがジーマなんです。『カードキャプターさくら』以降、何をするにも「『CCさくら』の」という形容詞がついて、美少女アニメーターみたいな評価をいただいてる



P.73
RESENT FOR YOU
阿部恒さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

んですが(笑)。実はあの感じの絵は、僕の基本にもってる絵、得意とする絵ではないんです。ハード系の絵がわりと好みなもので。かわいいキャラは描けますし、描きますが、仕事だからって部分がちょっとあります。去年の秋にメインキャラの絵をひととおり起こしたとき、キャラによっては描きあぐねた部分があったんですよ。で、最後にジーマとディタを出したら、浅香(守生)監督が「あ、やっと阿部さんらしくなってきたね」って。「うん、俺もそう思うんだよね！　やっぱりわかる？」とか言って(笑)。

――ご自分の素の絵に近いと？

阿部：ええ。描いてていちばんノリがいいといいますか。手になじむといいますか。でも現時点でいちばん描きやすいのは、やはりちぃです。どのキャラクターも描きこんで、もう見ないでも描けるというレベルまで来ましたが。

アイテムとしての人間型パソコン

――人間型パソコンがあれば、ほしいですか？

阿部：どうでしょうね。原作の中で、清水先生の旦那さんがパソコンにのめり込んで対人関係を断ってしまい、夫婦の関係が壊れてしまったというエピソードがありますが。でも、僕は見た目が人間、女性というのはちょっと……。自分のとなりにいて、生活のすべてを共有するって存在には、おそらくならないんじゃないかなあ。まあ現実に、掃除するロボットが公共の建物にいたり、AIBOや踊るロボットといったメカニカルなアイテムについては、それはそれでおもしろいと思います。けれどパソコンは箱型かノート型であるという常識的な感覚がありますからね。たとえば(国分寺)稔のセリフのように、生まれたときからそういうものが、そういうものとしてそこにあるということだったら、たぶん受け入れるでしょう。しかし、今ここで人型パソコンがとなりに座ったら、やっぱり違和感を感じると思いますよ。

――では、未来には存在すると思われますか？

阿部：アニメで、若くてきれいな女の子とか、かっこいい男の子のパソコンがショーウィンドウに並ぶシーンがあります。それを描いているときに、子どものパソコンはありかもと思いましたが……。たとえば、子どもを事故や病気で亡くした両親の悲しみを癒す、そんなパソコンは設定上、必要なのかもしれませんね。でも、子どもをショーウィンドウに並べると違う意味をもってしまうし、生理的に嫌悪感があるのでやめました。

リセットできない人との関係

――読者にメッセージをお願いします。

阿部：テーマがラブストーリーなので、女の子や若い女性にも見ていただきたいですね。アパートの隣人の顔も名前も知らない、狭い空間に隔離されたような個人が、人や物とのつきあい方、他人との心の交流みたいなものを見直すいいきっかけになればと思います。リセットできる人間関係はないんですよね。本須和が本編で、「…確かにパソコンは記憶を消せるけど、オレは覚えてる」と言うくだりがあるんですよ。やっぱり人間と人間のかかわり、まあ今回は人間とパソコンのかかわりですが、決してうすっぺらいものではなくて、もっと根の深いものだということを表現していきたいですね。

●「朝霧の巫女」
雲海に立つ5人の戦う乙女たち

監督● 森山雄治インタビュー

**常識破りのショートフィルムに登場するのは、型破りの学生巫女たち。
その名も巫女委員会！　妖怪に狙われる幼なじみを守るため、
今日も柚子と巫女たちの緋袴と白装束が乱舞する！**

82ページからキャラクター設定と森山氏のコメントを掲載しています。

地方の妖怪譚をベースに、おどろおどろしい血脈の因縁と甘酸っぱいラブコメディが不思議に同居している『朝霧の巫女』。原作で人気沸騰中の「巫女委員会」がアニメでどう活躍するのか、監督の森山雄治氏に聞いてみた！

妖怪もののムードが好き

――『朝霧の巫女』に出会ったきっかけは？

森山：スタジオにあった「YOUNG KING OURS」を見てたら、『朝霧の巫女』の前の『妖の寄る家』の短編が載ってる号だったんです。読んでみて、おもしろいなと。ああいう妖怪ものの作品がもってるムードがすごく好きなので、もう3,4年前からずっとやりたいと思ってました。

――『朝霧の巫女』のアニメ化は、森山さんが企画されたそうですね。

森山：会社として作品の企画が必要になったときに、第一に出てきたのが『朝霧の巫女』でした。TVでやる方向が決まった時点で、『妖の寄る家』はOVA向きだろう、やはり『朝霧の巫女』だろうと。TVの場合は視聴者に受け入れられる内容にしなきゃいけない。『朝霧の巫女』も、アニメでは1巻の話を割愛して、2巻目の巫女委員会からやると、最初から決まってました。

――もしOVAだったら『妖の寄る家』を？

森山：『妖の寄る家』と『朝霧の巫女』の1巻目かな。ああいう昔から連綿と流れる大河ドラマ的なものが好きですから。代々にわたる話ってなかなかありませんからね。

1話15分アニメに初挑戦

――アニメの展開はどうなるのでしょう？

森山：全26話といっても、30分番組の1クール13話分しかないんです。1話が15分で本編10分ちょい。オープニングとエンディングが入りますから。単純に考えると、30分ものの前半15分、後半15分を2話に分けてやればいいということなんですが。今回はできるだけ1話完結でやりたいなと。前後編も何本かはあるけど、基本的には1話完結で。すごい濃密ですよ。作画枚数も、ほかのTVシリーズより結果的には多くなるはず。けっこう動きまくった作品になってると思います。

――起承転結それぞれ約3分の計算ですが。

森山：ほんと、めまぐるしいですけど（笑）。全体としてひとつの流れはあるけど、1話ごとにも一応オチがある。前後編は前後編としての内容で、1話まるまる戦闘シーンみたいな話もあったり。そのへん、みんなが想像してるのとちょっと違ってるかもしれません。ふつう、巫女委員会みたいに女の子が大勢出てくるのって、最近はやりのギャルゲーのような感じかなって思うでしょうけど。そういった方向には振れないようにしています（笑）。

――宇河（弘樹）さんから、なにか要望は？

森山：宇河さんからも、アニメは巫女委員会中心でと、ちょうど考えていたのと合致するような方向性をいただいたので。かなり自分が思ったようにやってます。

――『稲生物怪録（いのうもののけろく）』のニュアンスは？

森山：いえ。あまりそのラインは出さないつもりです。『稲生物怪録』の妖怪を出しちゃうと、ある程度地域限定というか、見てる側の思考自体が限定されちゃうんで。そうならないためにも、完全なTVオリジナルの妖怪を出すつもりです。

見れば巫女通になれる！

――なぜ巫女の話をと思われたのでしょう？

森山：もともと巫女さんが好きだったというか。やっぱりあの白装束に赤袴はインパクトがあります（笑）。

――今まで作品の中で巫女を描かれたことは？

森山：『うる星やつら』のさくら先生が巫女姿ですね、そういえば（笑）。でも絵で描きたいという願望はなかったんです。現実の巫女さんのほうが、いいというか（笑）。『朝霧の巫女』では巫女装束の資料を集めてかなり忠実に描いてます。宇河さんからもいろいろ資料をもらったし、インターネットからも探したし。柚子たち三姉妹の着ている衣装は実際にあるやつを参考にしています。ただ、巫女委員のみんなの衣装はあえてちょっと変えてあります。袖の部分の縫い取りがあって、その色が各キャラ違ってるんです。

――巫女の衣装はどこか色気も感じますよね。

森山：そんなところも、ちらりと出せればいいと思ってます（笑）。巫女の袴は真ん中でつながってないぞ、スカート状なんだぞ、とかね。けっこう間違って思い込んでる人多いんですよね。あの構造については、本編中にもさりげなく出てきますので、見逃さないように。『朝霧の巫女』を見れば、ぜったい誰もが巫女通になると思いますよ（笑）。

――ストーリー的な見どころは？

森山：柚子と忠尋のラブコメ色が強くなってます。あと楠木正志と忠尋の怪しげな関係というのもあったり（笑）。見どころいっぱいで、誰にでも対応できる作品だと思います。

イメージCD「朝霧の巫女～爛漫巫女委員会～」イラスト
イラスト：中本尚子　背景：小坂部直子

原作コミックス『朝霧の巫女』第壱巻表紙イラスト
イラスト：宇河弘樹　©宇河弘樹・少年画報社

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「朝霧の巫女」
- 毎週水曜日深夜26：35～
  「熱血電波倶楽部」内にて放映
  （「朝霧の巫女」は26：50～放映）
- テレビ東京
- 原作：宇河弘樹
  「月刊YOUNG KING OURS」
  （少年画報社）連載中

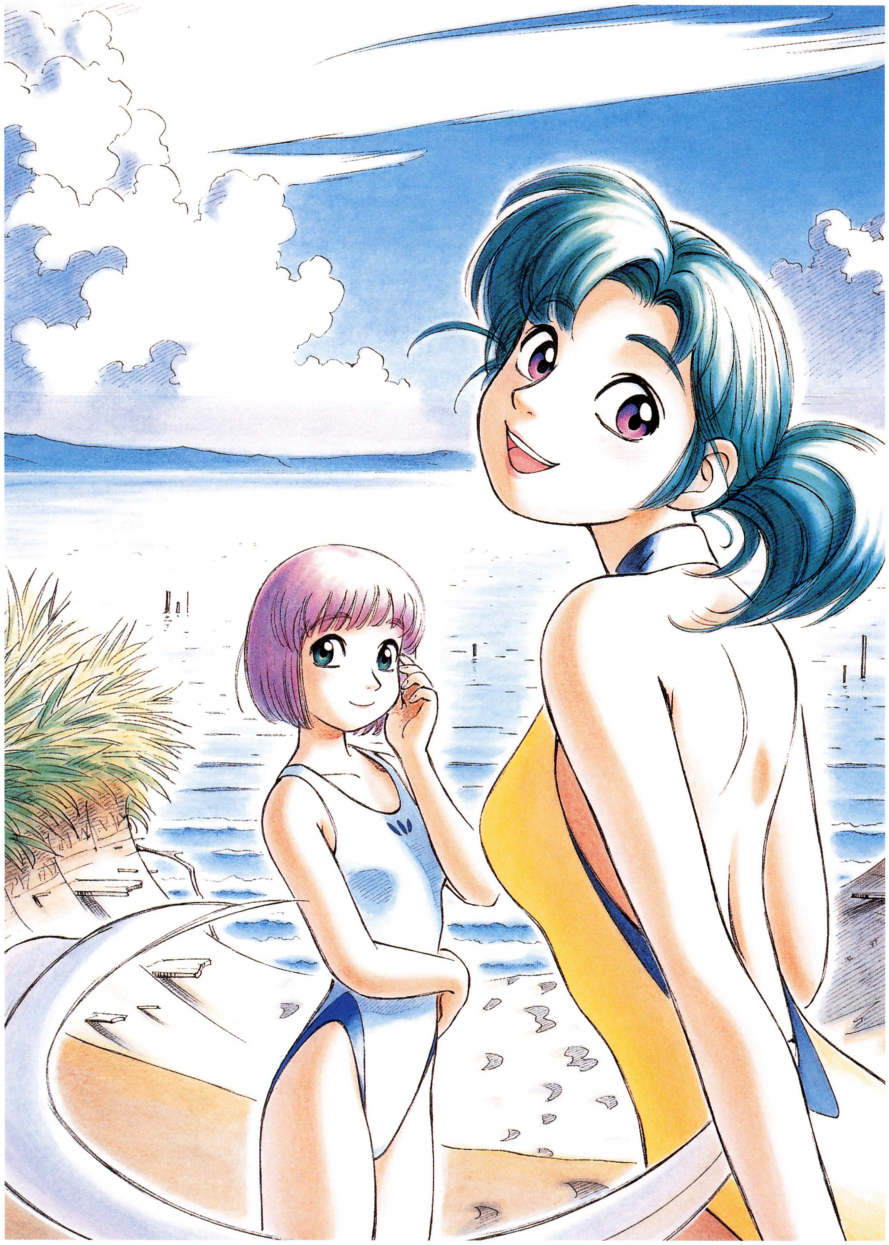
©宇河弘樹・少年画報社/巫女委員会

PROFILE
●森山雄治
Yuji Moriyama
1960年1月6日生まれ。東京都出身。血液型O型。
デビュー作は『うる星やつら』（作画監督・原画）とか。近年の代表作は、『ジャングルDEいこう！』の監督、『幻想魔伝最遊記』『幻想魔伝最遊記～Requiem　選ばれざる者への鎮魂歌～』『東京アンダーグラウンド』のキャラクターデザインなど。
「なんとなくここまで来ました。近況は、車がカマほられてヘコンでます」。
http://homepage.mac.com/moriyama

PURE SCARLET

ILLUSTRATED BY YUJI MORIYAMA & NAOKO NAKAMOTO

番組宣伝ポスターイラスト



Welcome to Cafe Alpha

●「ヨコハマ買い出し紀行」
アルファさんと歩む時間…

漫画家● 芦奈野ひとしインタビュー

**ヨコスカの西の岬にポツンと立つコーヒーショップ「カフェアルファ」。
お店の主人、アルファさんは、実はA7M2型のロボット……。
不思議な魅力をたたえる『ヨコハマ買い出し紀行』の作者、
芦奈野ひとし氏に、作品の世界観、キャラクターについてうかがった。**

『ヨコハマ買い出し紀行』は、'94年から「月刊アフタヌーン」にて連載開始。温暖化と水位の上昇による「滅び」が迫る近未来の日本を舞台に、ロボットである初瀬野アルファが周囲の人間と交流しながら、大自然の中で新たな発見をしていく姿が叙情豊かに描かれている。

詩のように綴られるマンガ『ヨコハマ買い出し紀行』の魅力は、どこから生まれてきたのだろうか。

ノスタルジー漂う絵の魅力

――『ヨコハマ買い出し紀行』は、ゆったりしたリズムが魅力のひとつだと思いますが、意識的にそうなさっているのですか？

芦奈野：いえ、特に意識して演出しているわけではないんです。でも、自分では「今回はかなりアクションシーンがあったぞ」とか思っている回でも、読者の方は、なかなかそうは受け止めてくださらないようなので……（笑）。まあ、アクションシーンといっても、それは私の中でのことですから、好きなように読んでくだされば、それでいいと思っています。

――『ヨコハマ買い出し紀行』は、どのような着想をもとに生み出されたのでしょうか。

芦奈野：着想というほどのものではないのですが、いちばん最初に「バイクに乗ってどこかに行く」という話を描きたいなという思いがあって、その紹介役として出てきたのが主人公のアルファでした。ちょうどそのころ、友だちと遊びで作っていたキャラクターがありまして、その中のお気に入りがアルファだったんです。

――最初のイメージは、ロードムービーですか？

芦奈野：ヨコスカからヨコハマまでなので、そんなに離れてはいないのですが、ちょっとしたツーリング、お買い物に行くという雰囲気ですね。

――アルファさんて、変わったロボットですね。牛乳に酔ってしまうロボットなんて設定は、説明したくなりませんか？

芦奈野：そこまで考えが及ばないです（笑）。「事実」だけ描いてほったらかしにしてるので。もしかしたら、それがいいように受け止められているのかもしれませんね。

――アルファさんのロボットとしての造形の面では、なにか意図されることはあったのですか？

芦奈野：落書きしているうちに出てきた女の子という感じで、とくに強烈な個性を持たせようと

PROFILE

●芦奈野ひとし
Hitoshi Ashinano

漫画家。神奈川県横須賀市出身。4月25日生まれ。デビュー作である『ヨコハマ買い出し紀行』を「月刊アフタヌーン」に連載中。今冬に発売される予定の『ヨコハマ買い出し紀行』アニメ化第2弾については「音と映像のからみ方がけっこう期待できると思いますから、発売を楽しみに待っていてください」とのこと。

COMIC INFORMATION

In Store Now!

「ヨコハマ買い出し紀行」1～9巻
●講談社　アフタヌーンKC
●1～4巻427円　5～9巻476円

© 芦奈野ひとし／講談社

ANIME INFORMATION

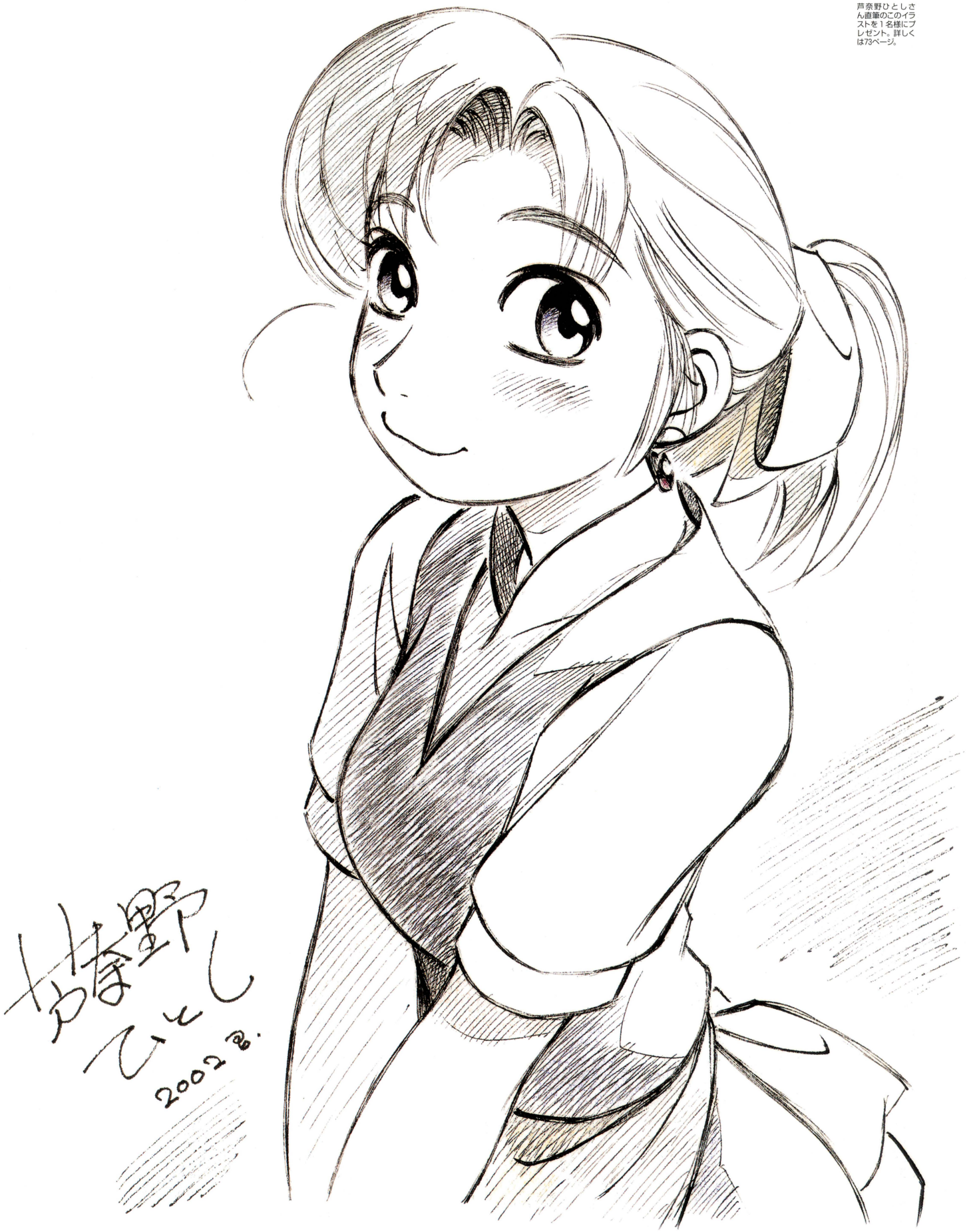
2002.Winter In Store!

「ヨコハマ買い出し紀行 -Quiet Country Cafe-」
●SME・ビジュアルワークス
●VIDEO/DVD
「ヨコハマ買い出し紀行　-Quiet Country Cafe- Ⅰ」
「ヨコハマ買い出し紀行　-Quiet Country Cafe- Ⅱ」
全2巻で今冬発売予定　価格未定
●DVD（発売中）
「ヨコハマ買い出し紀行」
'98年にVHSで発売された2巻を1巻にまとめたもの
3,800円
●公式ウェブサイト
http://www.sonymusic.co.jp/Animation/yokohama/

TYPE A7M2 ALPHA

ILLUSTRATED BY HITOSHI ASHINANO

P.73
PRESENT FOR YOU
芦奈野ひとしさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



かいう考えはなかったんです。マンガを描き始める前は、縫い目があったり目ももっとメカっぽい雰囲気だったりしたのですが、描いているうちにどんどん人間ぽくなってしまって。それで「ロボット」という設定だけが残って、あとはふつうの女の子という感じになってきたんです。

――現在の世界とは少しズレた異質な風景が描かれていますね。それが、不思議な懐かしさを漂わせているように思えますが。

芦奈野：連載の当初から「この風景は懐かしい」という感想をいただいてました。私自身の頭の中では、現在の風景なんですけれど。滅びが近づいている日常の風景を、古い風景に近づけていくというつもりで描いているんです。私の頭にある風景が古かったのかもしれませんが(笑)。

――芦奈野さんご自身は、現実の横浜、武蔵野にはご縁があるのですか？

芦奈野：生まれ育ったのが横須賀近辺で、横浜は通学、通勤に通るくらいでした。ですからコミックの風景はイメージとして見ていただくといいかもしれません。実際と比べると細かいところが全然違うっていうのが、けっこうあるんです。

――ヨコスカ、ヨコハマの描写がノスタルジックなのは、芦奈野さんの当時のイメージが投影されているからでしょうか。

芦奈野：近代的な風景とかビル街とかを、あんまり描いていないこともあるかもしれません。山の上のはやらない商店街なんて、今でもあんな雰囲気なんですよ。そういうところを選んで描いているから、ノスタルジックに見えるのかもしれませんね。都心の風景を描いたりすると、また違ったイメージになってくるんでしょうけど。

――横浜のランドマークタワーとか。

芦奈野：あそこだけ突出してあると、いいかもしれない。ランドマークタワーのほうが非現実的な感じになりそうですね。

不死のアルファさんと成長するキャラ

――『ヨコハマ買い出し紀行』では、お年寄りもたくさん描かれていますね。

芦奈野：世界観として、何か物語以前に起こったことに関わっているんじゃないかなあ、くらいに考えておいていただければ。タカヒロやマッキの親は、たぶんどこかに行っているのか、いないのか……。田舎って、目につくのはお年寄りと子どもだけなんですよね(笑)。ヨコハマには各世代の人間がいるように描いているんですけれど。

――お年寄りを描くのが楽しいというクリエイターの方って、意外に多いようですね。

芦奈野：パターンがたくさんあって楽しいんですよ。作中に登場するお年寄りって、私が実際に見たことがある人をイメージ化したものなんですね。だから、アルファのように作られたキャラクターよりもパターンは多いかもしれません。気に入った女の子のキャラクターを描くときとは違って、もっと根元的なもの……ほぼ素の状態の記憶に近いものなのでしょうか。ああいったおじいさん、おばあさんを描くときって、アルファを描くときは別の脳波が出てるぞ、みたいな感じなんですよ。「うわ～、こんな人間になっちゃって、ありえないけど……こっちでいこう」みたいな(笑)。公共の電波に乗せられないような造形になってしまったりするんですが、それでもまだ勢いがたりないかなと思ったりして……。

――そういったお年寄りの登場人物との対比もあるのですが、不死の存在であるアルファさんと、タカヒロやマッキの成長していく姿が、物語が進むごとに好対照をなしていきますね。

芦奈野：『サザエさん』のように年をとらないという展開もあったかもしれないんですが、1年ずつ季節を追って物語が進んでいって、マッキとかも登場するようになると、やはり自然にだんだん大きくなってしまったというのがあるんですよ。連載が短期で終わってしまったら、そこまではいかなかったんでしょうが、わりあい長く続けさせていただいたので、そろそろギャップが出せるようになりました。毎日が楽しいようだけれども、そのままではないってところまで触れられるようになりましたね。

――タカヒロが、いつの間にかアルファさんより身長が高くなっていたりして……。

芦奈野：アルファとタカヒロが会わない期間があったぶんだけ、あのシーンではあれくらいの「いきなり」という感じがあってもいいんじゃないかと思ったんです。たぶんアルファも、タカヒロたちと会うまでは、身をもって「時間」というものを知る術がなかったと思うんですよ、1年1年が流れていることはわかっていたとしても。だからタカヒロとかを見て、アルファも時間が流れていることがわかるようになったんだと思います。おじさんを見ていても、あんまりわかりませんからね(笑)。

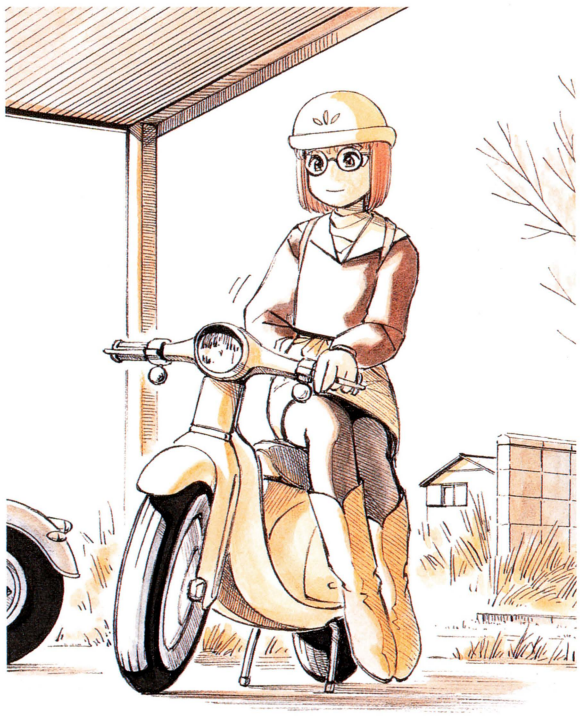
――おじさんといえば、あの「おじさん」の方言はどこのものなんですか？

芦奈野：私たちの親の世代くらいまで使っていた神奈川県の沿岸部の方言なんです。このままだと自然消滅してしまいそうなので、ちょっと意識的におじさんにしゃべらせているというところはあります。ああいうおじさんがいたんですよ、実際。というか、あんなおじさんばっかりでした。いつも鼻の頭を赤くしているような(笑)。

「無音の音」が流れる空間を描く

――アニメ化第2弾の話があるそうですが、それについてはどう思ってらっしゃいますか。

芦奈野：もともとアニメが好きで、機会があれ



ばやってほしいなという気持ちがあったので、「よろしくお願いします！」という感じですね。

――前回のアニメ化のときには、何か制作サイドのことに関わられたのですか。

芦奈野：キャラクターの設定などでちょっと打ち合わせがあったり、ジャケットのイラストを描いたりしました。あとはアフレコの見学に行ったくらいでしょうか。

――前回がゴンチチさん、そして今回がショーロクラブさんが音楽を担当されるのですが、音楽へのこだわりがおありなのでしょうか。

芦奈野：音楽に関してこちらから注文をするってことはないんです。制作のソニーさんがうまいことアーティストの方を選んでくださるんで、毎回、私のほうが「おおっ」って驚いていて。だから第2弾のアニメに関しても、「まず音楽を聞いてくれ！」みたいな気持ちがありますね。

――アルファさんが「月琴」という楽器を演奏していますが、民族音楽がお好きなのですか？

芦奈野：『ヨコハマ買い出し紀行』を描き出したころ、特に好んで聞いていました。こんなときにはこんな音楽が流れいてもいいんじゃないかというイメージがあって。

――コミックに通底して流れている「音色」のようなものがあるように感じるのですが。

芦奈野：ええ、アニメのスタッフの方とも話すんですが、「リズムとしてとることのできる無音」「音のない音」みたいなものは意識したことがあります。ある決まった音楽っていうのはないんですが、作品を通じて常に流れている音みたいなものでしょうか。

――ココネが気にしていたレコードなんですが、あれはいったいどんな音なのでしょう。

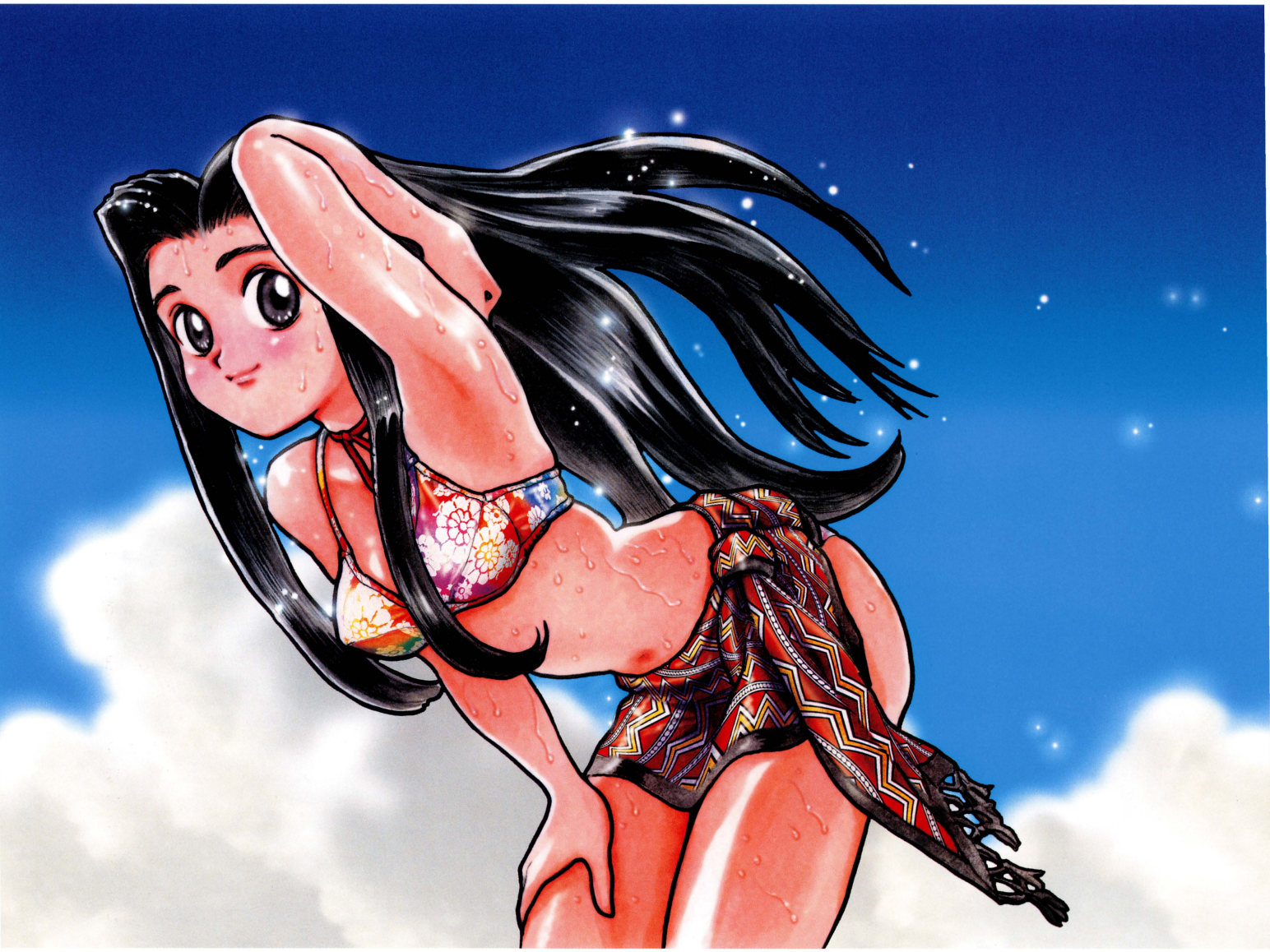
芦奈野：どんな音なんでしょうね（笑）。読者の方からも「何か元ネタはあるんですか」というご質問があったのですが、うまく言えないんですよ。何もフォローができない……（笑）。

――音や匂いを伝えることが難しいのが、コミックの弱点なんでしょうか。

芦奈野：いや、それは弱点じゃなくて、長所じゃないかと思うんです。どこか音につながるような描写。人間と空間の割合。風景の中のゴミの飛び方。そんなものを少し描きこむことで、なんとなくそこから、私のイメージとは違うかもしれませんが、読むほうでも何か音楽を想像してくれるというのがありますよね。実はアニメのほうでも、監督さんと「今回は音楽なしっていう方法もありじゃない」みたいなお話もしていたんです。でもショーロクラブさんの音楽を聞いて、「あっ、この音楽だったらありだろう」ということになったみたいです。たぶん、イメージしている空間とか時間の進み方とマッチするところがあったんでしょうね。

――最後に、コミック、アニメともに『ヨコハマ買い出し紀行』ワールドを楽しみにしている読者に、メッセージをお願いします。

芦奈野：「いつもありがとうございます」っていうことと（笑）、あとは、連載のほうを温かく見守っていただければと思います。



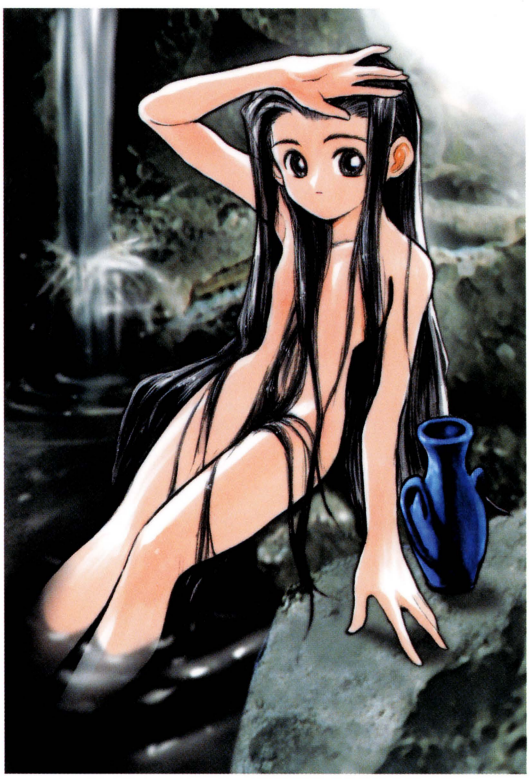
●「プリンセスメーカー4」●「ぷちぷり＊ユーシィ」

ふたりのニュープリンセス登場！

赤井孝美インタビュー

**ゲーム『プリンセスメーカー４』では
キャラクターデザインを含むすべての制作を一手に引き受け、
アニメ『ぷちぷり＊ユーシィ』では原作・キャラ原案を務める赤井孝美氏。
そんな「ザ・プリンセスメーカー」赤井氏の、
今まさにメイキング中の仕事場にうかがった！**

The Princess Maker



PROFILE

●赤井孝美
Takami Akai

1961年11月21日生まれ。鳥取県出身。血液型B型。
1984年、『DAICONⅢ&Ⅳ』のメインスタッフを中心に（株）ガイナックス設立。ゲーム『電脳学園』『プリンセスメーカー』シリーズ（監督・脚本・原画・キャラクターデザイン）を制作。『星界の紋章』『星界の戦旗』（森岡浩之著　早川書房刊）のイラスト、アニメ版ビジュアルコンセプトを担当。
http://www.ninelives.co.jp/

GAME INFORMATION
2002.Winter In Store!

「プリンセスメーカー4」
- Windows 98/Me/XP/2000
- サイバーフロント
- ナインライブス
- 育成シミュレーション

© GeneX 2002　© 2002 GAINAX

ANIME INFORMATION
2002.Autumn On Air!

「ぷちぷり＊ユーシィ」
- 原作・キャラ原案：赤井孝美
- キャラクターデザイン：只野和子
- コミック版（作画：竜騎らみゅー）「月刊ASUKA」（角川書店刊）連載中
- NHK-BS2にて毎週水曜日18：30～放送予定

© GAINAX/ぷちぷり委員会

『プリメ4』はこんなゲーム

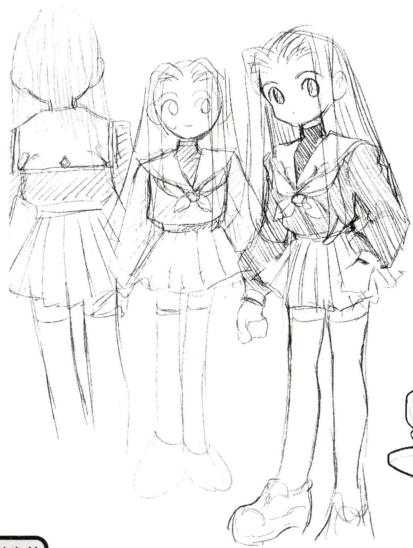
――『プリンセスメーカー4』の特徴を教えてください。
赤井：今まではスケジュールを決めて実行させるスタイルだったんですけど。『4』はどんどん流れていくものに対して、ちょっと介入する程度。育てるよりは見守る感じです。
――なぜ現代の世界に、魔法の国から娘さんが来るという設定に？
赤井：従来の『プリンセスメーカー』のスタイルに飽きたんです（笑）。4本目だから変則的にしたかった。今まではプレイヤーが娘のいる世界に入っていったんですけど、今度はプレイヤーのいる世界に来てもらう。設定的には娘が懐に入ってきている感覚です。現代ものにしたのは、日常的なことをドラマの中にもう少し入れたかったから。異世界的なファンタジーだと、細かい詩情感って出しにくいんです。日常生活の機微みたいなものを、プレイヤーに感じてもらえたらなと考えています。
――ほかに『4』でめざされていることは？
赤井：ゲームを小説やマンガみたいに作れないかと思ってるんです。何百人のスタッフで作った、制作費何億円のゲームって巨大なものではなくて、私的な、パーソナルなものとして作っていけないかなあと。これはまだ模索中です。

赤井孝美的プリンセス観

――「プリンセス」ってどんな存在でしょう？
赤井：わからないですね。国語的なとか社会的な意味じゃなくて、イメージとしてのプリンセスっていうと、それは女の子の世界だと思うんですよ。僕には計り知れない。プリンセスに憧れたことも、プリンセスになれるんじゃないかと思った記憶もないし（笑）。そう、僕にとっては女の子らしさの象徴かな。時代が変わって、世相が変わっても、女の子はおそらく一生のうちいちどはお姫さまに憧れるだろう。そんな存在であるがゆえに、僕にはわからないんです。でも、わからないからこそ魅力的でもある。
――『プリンセスメーカー』は、韓国では女性に人気があるそうですね。
赤井：6割がたが女の子ですね。国情の違いもあるんでしょうが。日本ではガイナックスという足場で制作する時点で、大きなお友だち対象になってしまう。外国ではそれがないですからね。大きなお友だち向けという先入観をはずしてみると、たしかに女の子向けなんです。そのへんの見直しもあって、『ぷちぷり＊ユーシィ』はもうちょっと女の子向けにしてみようよと。

ガイナックスの新たな挑戦

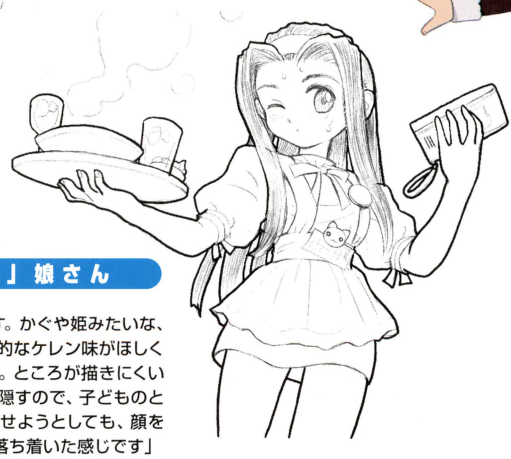
――では、『ぷちぷり＊ユーシィ』はこれまでのガイナックスものとは違うのですか？
赤井：実はガイナックスでは初めての子ども向けのアニメなんです。って言い切っちゃっていいのかな（笑）。かなり純粋に子ども向けであろうとしてるんです。しかも女の子向け。お子さまが安心して見られるアニメってことなんですが、ホントかなあ（笑）。対象は小学生の中高学年くらいから、できれば低学年も。
――コミックも始まりますが、メディアミックスでどういう展開を？
赤井：最近までガイナックスってメディアミックスやってなかったんですよ。やろうとしても、なかなかうまくいかなかった経緯があって。それは統一性にこだわったからなんですが。ガイナックスは、いわゆる監督全権主義というか、監督がプロデューサーくらいの権限をもってるんです。監督がひとりで隅から隅までやってくので、その力の及ばないものが入ってくるとうまくやれないって弱点がある。『エヴァンゲリオン』はいかにもメディアミックスやってるふうですが、マンガのためにアニメから貞本（義行）くんを切り離して配置したという。出版社に作家を用意してもらったのではなく、作家までこちらで用意したって形なんですね。
――最近は変わってきていると？
赤井：ええ。『フリクリ』あたりから少し考えを変えて、不統一を含めての景色を愛していこうかなと。今まで日本庭園を作るように作品を作っていたので、外に変なビルが建つと困っていた。でも日本庭園の向こうに借景として高層ビルや工場が建ってるのも、また日本の景色であるなという考え方に変わってきたんです。異物も含めての景色だろうと。だからマンガは最低限の約束ごとのみで、あとは作家と編集部にまかせる。アニメに遠慮してセーブしなくていい。統一感にうるさいっていうガイナックスの自己イメージも壊していくということですね。
――ガイナックスの挑戦ですか？
赤井：そうですね。この作品にかぎらず、わりと今そんな感じになりつつあるんですけど。考えてみれば、僕らが子どものときに見た『デビルマン』とか『マジンガーZ』って、マンガとアニメが全然違ってましたからね。知らんキャラクター出てるしって（笑）。自分たちが子どものときに違ってもOKだった以上、それでもいいんじゃないかなあっていう感じです。



赤井孝美コメント

「プリンセスメーカー4」娘さん
COMMENT

「まっすぐな髪のキャラは彼女が初めてです。かぐや姫みたいな、おかっぱが伸びたようなロングに、主人公的なケレン味がほしくて、耳の前にサイドの髪を垂らせたんです。ところが描きにくいわ、かわいくならないわ（笑）。髪が輪郭を隠すので、子どものときの顔が描きにくいんですね。ふっくらさせようとしても、顔を削いでしまって。描いてるうちにだんだん落ち着いた感じです」



赤井孝美コメント

ユーシィ
COMMENT

「今、アニメは本数多くて、エキセントリックさの勝負みたいなところがあって。なんか激しい特徴をつけなきゃみたいな。そこをあえてふつうに。ちょっと『プリメ』っぽくおでこが出てます。日本人的なダークヘアは親しみやすさと、あとメインのライバルのグレンダの髪が白っぽいので対照になるように。お話はコメディタッチですが、突飛な見た目の人が突飛なことをしてもおもしろくない。おとなしさと活発さが同居する天然ぼけキャラを考えました」

A girl WITH WORLD WARDROBE

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろす！

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

No.4 黒い婚礼服

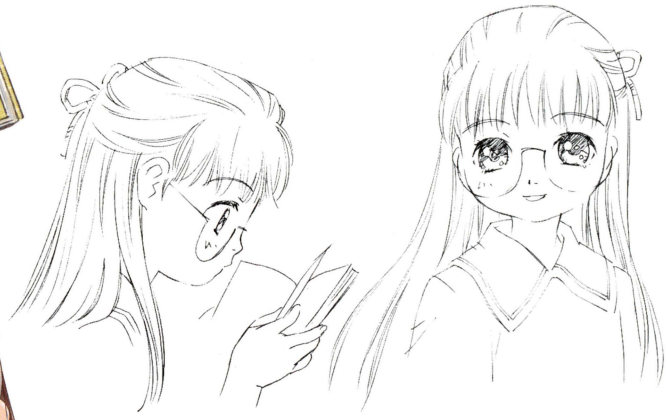
●成瀬ちさとのA GIRL

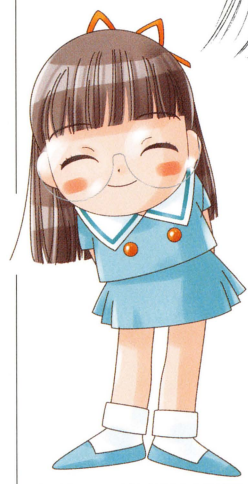
こんにちは、成瀬ちさとです。
毎回どこかしらの民族衣装をテーマに進めているこのコーナーですが、今回はポルトガル。
それも婚礼服。
黒い婚礼服というだけでもちょっと珍しい気がしてしまうのですが、ドレス上の白い点も刺繍かと思いきや、これも黒のビーズ。
刺繍でもかなりの手間なはずなのに、更に一手間かかるビーズ！　手が込んでいます。当初黒色の服では花嫁さんな感じを出すのは難しいかな、と思っていたのが、実際描いてみるとそうでもないようで、ちょっと新鮮な感じです。

参考資料：「世界の衣装をたずねて」
市田ひろみ　淡交社

PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
1978年生まれの東京都民。イラストレーター、キャラクターデザイナー。代表作に『夢のつばさ』、『マーメイドの季節』がある。最新作は『AS～エンジェリックセレナーデ～』。趣味は散歩。
ホームページ「Karmic Relations！」は、http://tanpopo.on.arena.ne.jp/

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE





PROFILE!

RURIKA NIKAIDOU

- 名前　二階堂瑠璃花
- 身長　136 cm
- 体重　33 kg
- 父　42歳。獣医さん。
- 母　37歳。スポーツインストラクター。
- 姉　12歳。中等部1年。バスケット部。
- 好き　読書。アイスクリーム。スイカ。
- 苦手　ホラー映画。雨。リンゴの歯ごたえ。

今日はとても暑かったので、お母さんが屋上にビニールプールを出してくれました。プールの中で食べるかき氷は、もう最高です。スイカもいっしょに冷やしていたんだけど、お母さんに「おなかこわすから、いいかげんにしなさい」って言われちゃいました。毎年この言葉を聞くと、ああ夏になったんだなあ、と思います。

お母さんやお姉ちゃんは、私にもいつも「外で遊んだら」って言います。でも私は、うちでのんびりしたり本を読んだりするほうが、ずーっと好き。こういうところは、お父さん似だって言われます。お父さんは動物のお医者さんです。それからテレビでペットの番組もやってるので、絶対に見るようにしているの。お父さん、いつまでたっても初めて出演したときみたいで、なんか、かわいいなって思って見ています。

学校では、図書委員をしています。週にいちどの本の整理は疲れるけど、おもしろそうな本を見つけるとうれしくなるの。それと、委員だと好きな本を入れてもらえるのも、いいと思います。

こちら風花学園小等部

No.4 夏はやっぱりスイカとかき氷！

4年2組 ● 出席番号5番 ● 二階堂瑠璃花

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通うちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？

● 近永早苗 *Sanae Chikanaga*

PROFILE

7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。

BACK STAGE EXPRESS

●飯塚武史
Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.7 サモナイ2コンプリート

サモンナイト●制作現場から

PROFILE
福岡県在住。イラストレーター&キャラクターデザイナー。「カレーのCMとかで、カレーをすくったスプーンの下がきれいなままなのが気になって夜も眠れない小さい男」。

こんにちは。飯塚です。

『サモナイ2』メインキャラクターでは最後の女性キャラ、モーリンさんです。最近蒸し暑いので、モーリンさんもいろいろ装備外してみました。ってかこのヒトはふだんこんな格好してるんでしょうか……。いちどイベントでモーリンさんのコスプレをした方を見かけたのですが、背の高い方で「完成度たかっ！」とか思いつつ、恥ずかしくてあまり直視できませんでした。エッチすぎです。

今回は『サモナイ2』のモーリンのミニゲームネタで描いてみました。僕はこのミニゲーム、いちばんお気に入りなんですけど、最初のうち、4つ出る的のうちのひとつしか殴れないものだと思っていたので、ぜんぜん得点稼げませんでした(笑)。

あと、なんか急にビーニャさん描きたくなって描いてみました。……こんなんだったかしら……？

これで『サモナイ2』のメイン女性キャラは全部描いてしまったんですが、次はどうしましょう……っていうか、次はあるのか……？？　ゆっくり考えます。『サモナイ1』のキャラとかも描きたいですね～。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「サモンナイト2」

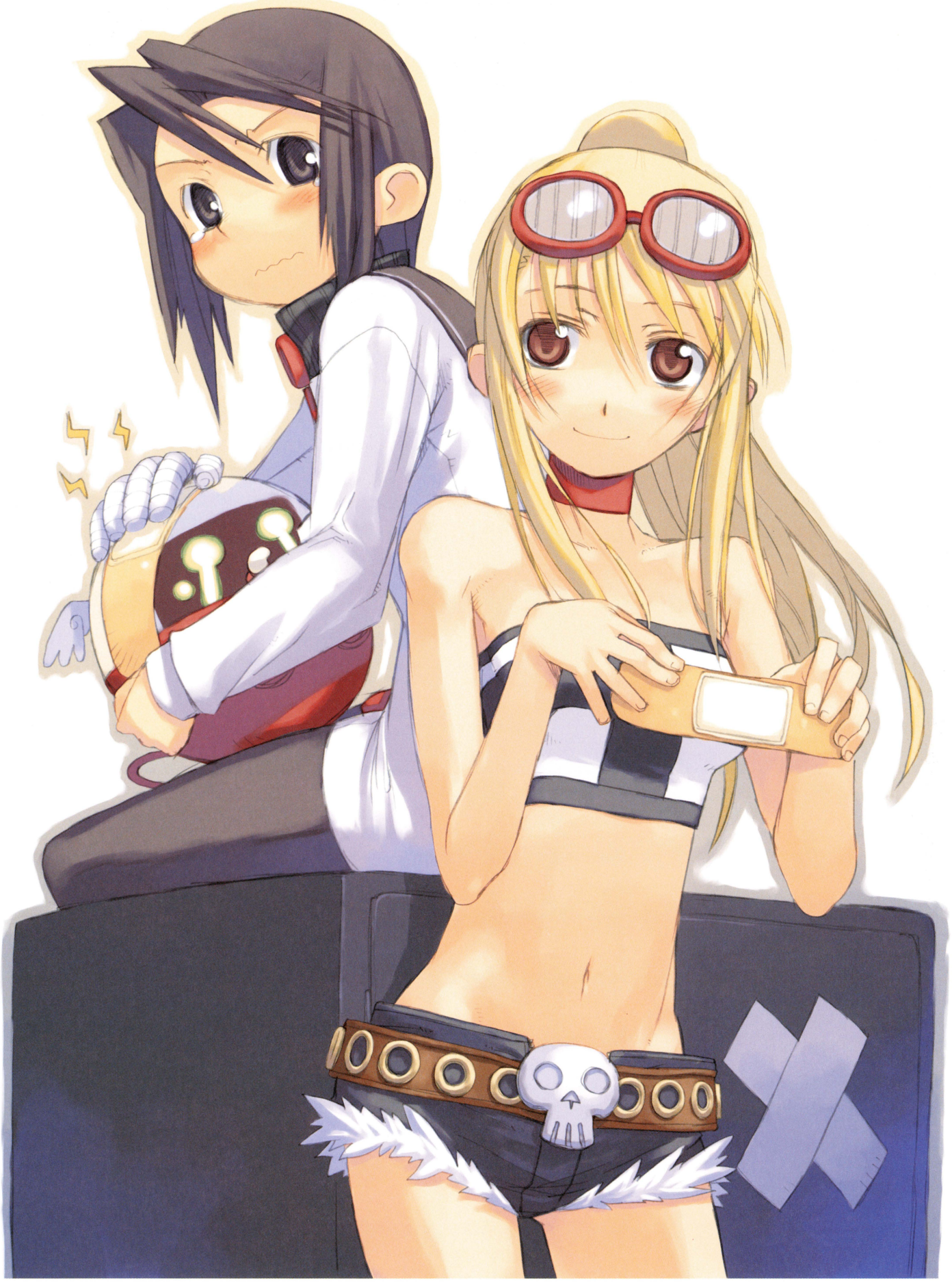
- ●プレイステーション
- ●バンプレスト
- ●5,800円
- ●ファンタジックシミュレーションRPG
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ
  http://www.summonnight2.com

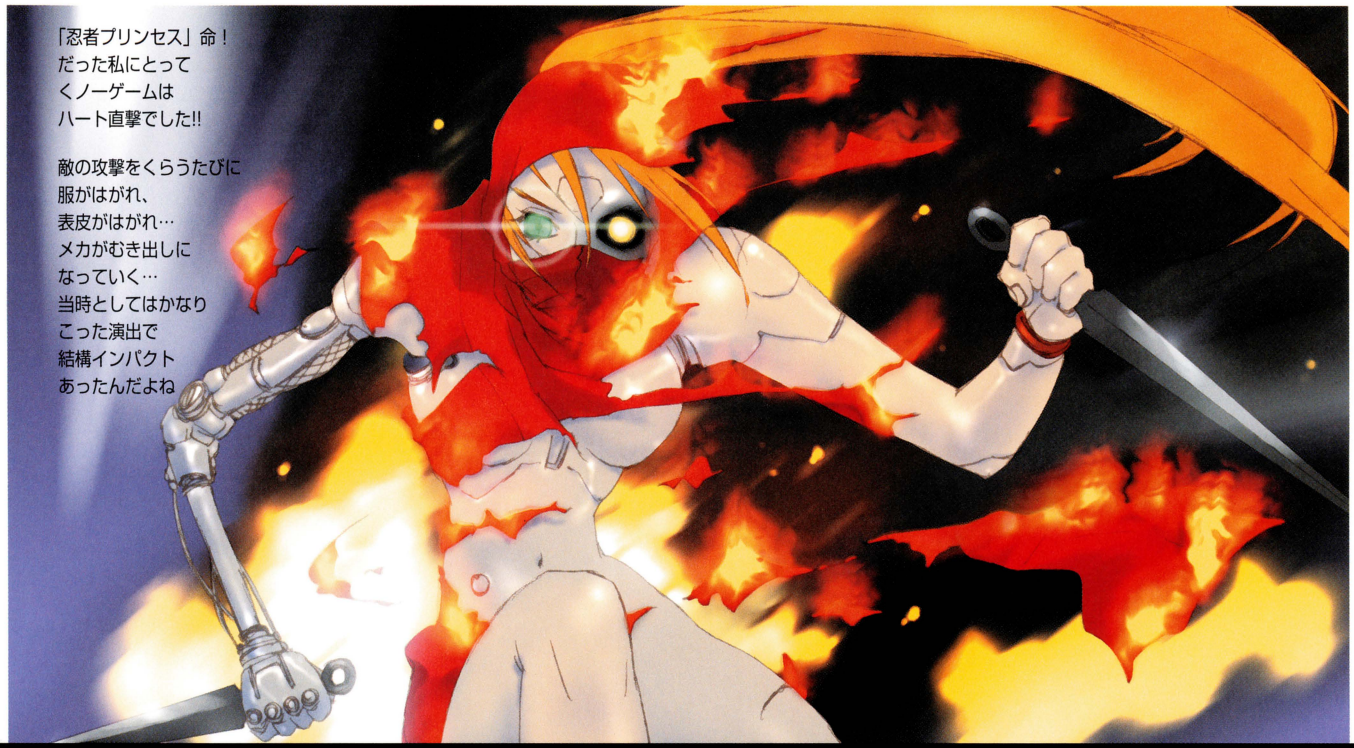
©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2001

キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩

SEXY ROWDY

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA





16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

ノスタルジック連載

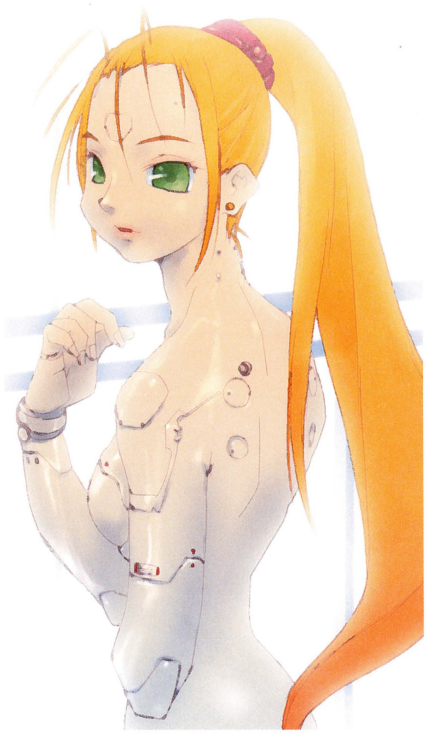
16ビットのヒロインたち vol.4

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。

ニンジャウォーリアーズ 悲哀の殺戮マシーンなヒロイン・KUNOICHI

近藤敏信

PROFILE
9/14生まれのA型。ゲーム制作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきボヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」「シャーマンキングカードゲーム超・占事略決」など。



「くノー+メカ」でツボにはまりまくり！

今回はまたしても前回に続きタイトーの名作『ニンジャウォーリアーズ』です。知ってる人は知っている『ダライアス』の横3画面筐体を使用した、横スクロールタイプのアクションゲームでした。

その『ニンジャウォーリアーズ』のヒロイン「KUNOICHI」です。キャラクター性はないのですが、そこが逆に彼女のキャラクター性を生んでいるというか……。殺戮マシンの悲哀さを際立たせているのかもしれません。

私の年代は俗に言うガンダム世代で、しかもスーパーカーブームなんかも経験しているので、マシンを愛してしまう世代でして……。しかも『最後の忍道』やら『忍者プリンセス』やら、忍者ものに目のない自分にはツボなゲームでした。

しかしこのゲームめちゃ難しく、最後まで行けたことがありません……とほほ。なわけで、ゲームにはまったというよりは、キャラにはまっていたという表現のほうが適切かもしれませんね。

そこで今回、自分なりの「KUNOICHI」を描いてみました。やはりキャラクターは……、とくに昔のキャラクターは心の中でどんどんイメージが増殖して、当時のままではなくなっているのが常で、もはやオリジナルに……。たとえばガンプラなども、そういった時間の流れを正しく反映したアレンジが加えられているからこそ、もえるというもの（笑）。

そんなことを思いながら、楽しく描かせていただきました。やっぱ忍者〜!!

作品解説

●ニンジャウォーリアーズ

1988年に発売されたアーケードゲーム。主人公はサイボーグ忍者で、独裁者バングラーを倒すべく、敵地へと潜入する。全6面の横スクロールアクション。和洋折衷のBGM、とくに1面で流れる三味線パートは多くのゲームファンを唸らせた。のちにPCエンジンとメガCDに移植されている。

©TAITO

No Surprises

桑島法子
Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.18　怖がらずに前へ！

小岩井牧場へ行ってきました――！！

小岩井の乳製品は全国的にも有名だけど、それが岩手県にある農場だってことは、知らない人が多くてちょっとびっくり。イメージ的に北海道だと思いこんでいた知人もいるくらいで。

今度の朗読夜で、賢治の「小岩井農場パート1」という詩も読むし、いろんな透明なパワーをもらって帰ってこようと思ったのです。

ほんとうに、自然の力は偉大だなぁと思う。岩手山の慈愛に満ちたおおらかさと険しさに対峙するちっぽけな自分は、なんて幸せ者なんだろう……。またがんばれる！

都会で身につけた鎧を、ほんの少しはずしたら、すき間風がぴゅ――っと、心の中を通り抜けました。それはあまりにもあっけなく、快感でした。

気がつけば、今年も、もう半分が過ぎ……。ホント、あっという間。『ドラえもん』の劇場版のゲスト主役で、死ぬほど緊張したのも、もう何か月も前のこと。洋画の吹き替えや、「夜もヒッパレ」のナレーションetc.。今までと違う自分、チャレンジが続いている。出逢うべくして出逢ったものをたいせつに、もっと苦しんでもいい。苦しいこと、嫌なことを怖がってちゃ、前には進めないんだな、これが。試練はまだまだ続くのだ！　……なんて、ちょっと弱気な自分に活を入れてみるのです。

INFORMATION

『爆転シュート　ベイブレード』も映画化！
「朗読夜の旅」にこの夏も全力投球です！！

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。この商品は株式会社セガが自社登録商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。

Dreamcast

ファーストKiss☆物語II

ストーリー

～ あなたがいるから ～

あなたでよかった。
初めての…

ドリームキャストの歴史に残る
恋愛超大作がこの夏ついに登場!!

ドリームキャスト専用恋愛アドベンチャーソフト
「ファーストKiss☆物語II」

8月8日(木) 発売!!

通常版 本体価格 5,800円
限定版 本体価格 7,800円

GD-ROM4枚組でお贈りする
恋愛シュミレーション!!

限定版特典

「ファーストKiss☆物語」
(前作)を同梱!!

「ファーストKiss☆物語II」の最新情報はコチラ!
…http://www.broccoli.co.jp/fks2/

©2002BROCCOLI ARCADIA ENTERTAINER Illust/水上広樹

ネオ・キャラクター
エンタテインメント
ショップ
ーゲーマーズー

全国に20店舗! GAMERS

新宿店
TEL 03-3225-5996
OPEN 11:00~21:00
新宿区新宿 3-23-14
SHAビル
ゲームセンターMORE 5F

立川店
TEL 042-548-8577
OPEN 11:00~20:00
(毎月第3水曜日定休)
東京都立川市柴崎町 3-1-3
立川南口駅前ビル 4F

町田店
TEL 042-709-6255
OPEN 10:30~20:00
東京都町田市森野 1-37-1
フジビル20(POPビル)3F

札幌店
TEL 011-223-2177
OPEN 10:00~20:00
札幌市中央区北五条西 2-1
札幌エスタ 9F
ナムコワンダーパーク札幌内

仙台店
TEL 022-726-2850
OPEN 10:30~19:30
仙台市青葉区中央 2-4-10
ガレリアビル 5F

横浜店
TEL 045-317-4321
OPEN 10:30~20:00
横浜市西区南幸 2-16-20
オーチュー横浜ビル 2·3F

長野店
TEL 026-266-7626
OPEN 11:00~20:00
長野市南千歳 1-3-6
K's SQUARE 2F
(タワーレコード下)

名古屋店
TEL 052-957-3303
OPEN 10:30~20:00
(日祭日は18:00まで)
名古屋市中区錦 3-7-13
ユーハウスビル 1~3F

金沢店
TEL 076-233-2850
OPEN 10:30~19:30
石川県金沢市堅町 48-1
金沢パティオ 4F

京都店
TEL 075-255-1770
OPEN 10:00~20:00
京都市中京区河原町通四条
上ル 下大阪町 354番地
ナムコワンダータワー 6F

なんば店
TEL 06-6630-0404
OPEN 10:30~19:30
大阪市浪速区日本橋 3-8-16

神戸三宮店
TEL 078-334-7677
OPEN 11:00~20:00
神戸市中央区三宮町 2-10-7
グレースコウベビル B2F

博多店
TEL 092-434-6868
OPEN 11:00~20:00
(土日祭日は10:00から)
福岡市博多区博多駅中央街 2-1
福岡交通センタービル 7F
ナムコワンダーパーク博多内

でじこや天神店
TEL 092-713-3893
OPEN 10:00~20:00
福岡市中央区天神 4-3-8
マツヤレディース 6F
GEESTORE内

秋葉原駅前に新店オープン!!

店内改装のため本店1号館は7月26日~8月6日の間、休業させていただきます。

本店1号館 (旧本店) with でじこや
営業時間 10:00~19:30
電話番号 03-5298-4588
千代田区外神田 4-7-1 新東ビル 1F~7F

本店2号館 7月23日(火) New!
営業時間 10:00~19:30
電話番号 03-5298-8720
千代田区外神田 1-14-7 宝田ビル 1F~7F

本店3号館 (旧秋葉原店)
営業時間 10:30~19:30
電話番号 03-5298-2015
千代田区外神田 1-15-6 ミツワコロビル 2F

本店1号館		本店2号館	
7F	ゲーマーズカフェ	7F	TVゲームソフト
6F	ガンダム・仮面ライダーコーナー	6F	トレカ・ホビー・グッズ
5F	プラモデル・フィギュア 子供向け玩具	5F	CD&DVD
4F	トレーディングカード	4F	CD&DVD(アニメ)
3F	書籍(アイドル・ホビー雑誌など)	3F	書籍
2F	ガチャ・キャラグッズ	2F	書籍・新商品
1F	でじこや	1F	新刊書籍・最新商品

【各店舗のフロア構成予定】

北側		南側
ゲームセンター	本店3号館	ガチャガチャコーナー

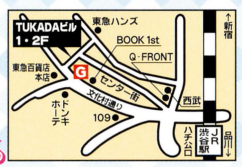
ゲーマーズ6周年を記念してリニューアル!!

池袋本店 with でじこや

営業時間 10:30~20:00 Renewal!
電話番号 03-3985-3232
豊島区東池袋 1-28-7 東池袋大栄ビル 3F·4F

都心にオシャレなゲーマーズが登場!!

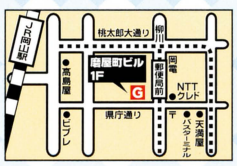
渋谷店 with でじこや



営業時間 10:00~20:00 New!
電話番号 03-5728-4872
渋谷区宇田川町 33-8 TUKADAビル 1F·2F

西日本に期待の新店舗オープン!!

岡山店



営業時間 10:30~19:30 New!
電話番号 086-235-1915
岡山県岡山市磨屋町 10-20 磨屋町ビル 1F

ブロッコリー BROCCOLI

ゲーマーズ店舗情報・ニュース 〉 http://www.fromgamers.jp/
ブロッコリーキャラクター情報 〉 http://www.broccoli.co.jp/
ユーザーサポート 〉 TEL 03-5372-6208 (祝祭日除く月~金10:00~12:00/13:00~17:00)

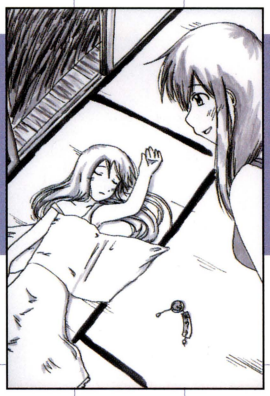
●岩手県　絵夢ゆーと
ちょっと邪悪な目つきの苺たん。『おねがい☆ティーチャー』での、あの辛辣な口調が思い出されます。ニーソックスもバッチリ決まってますね。

●福岡県　桐野茉半
憂いを秘めたKOS-MOSの横顔。戦うためだけに生まれてきた彼女の哀しさが、よく表現されています。『ゼノサーガ』はエピソードⅡも期待大！

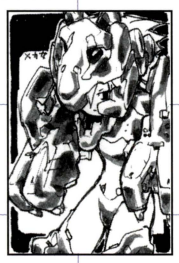
●愛知県　加藤洋之
『SNOW』の北里しぐれちゃん。彼女のほんわかしたやさしさが伝わってくるような秀作。ケープのふんわりした質感も、よく出てますね。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

梅雨も去り、今年の夏も、いよいよ本番を迎えそう。
すっかりバテ気味の頭をちょっとだけクールダウン、
しばし心を「たわむれの世界」に遊ばせてみませう。
……のはずが、今号の投稿も、あいかわらず熱いね！



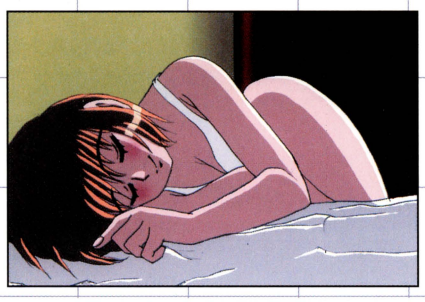
●群馬県　十坂実汐
「ころがっている風鈴がポイント」なのだとか。なんとなく物語を感じてナイスです。でも夏風邪には注意してくださいね。



●京都府　TAKA
飯塚武史さんファンのTAKAさん。メカに身を包む少女のイラスト。目が生きてます。

●東京都　あらっく
「た●パンダ」のように脱力した霧香とミレイユ。DVDを買ってるとキリがないんです。

●愛媛県　ヒロユキ
ヒカルちゃんに頼まれちゃうと弱いけど……。厳正な抽選をしてるので、悪しからず。



●愛媛県　松本京子
プールでひと泳ぎしたあとのお昼寝のシーンかな？　逆光の中に体の線が柔らかく浮き上がって、ちょっとドキドキ……。

●東京都　虹すけ
『Kanon』から水瀬名雪ちゃん。グラビアアイドルの悩殺ポーズで決めてくれました。ちょっと刺激が強すぎる？

PALETTAは、みなさまからのイラスト＆おたよりをお待ちしております。

1. イラスト投稿のお約束
100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。
縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。
裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名（オリジナルキャラの場合は、なくても可）を明記。ペンネーム希望の方は、ペンネームも忘れずに。
2. おたより投稿のお約束
なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。
添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。
住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネーム希望の方はペンネームも書いてね。

投稿のあて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
PALETTA編集部
「読者ページ」係

●こばやしひよこ先生のインタビューは、「PALETTA」ならではの企画でおもしろかった。ところで桑島さんのページ（No Surprises）、写真がすべて逆光。桑島さんに失礼です。　（福島県・よしどんさん）
☆ありがとうございます～！　そしてすみません……。あの写真は、桑島さんご自身にデジカメを渡して撮っていただいてるプライベートショットなんです。プロが撮ってるんじゃないんですけど、プライベートに価値がある、ということでご容赦を！

●あ～、どうしよう。昔買ったLD-BOXがポンポンDVD-BOXとして発売されて、買うべきかガマンすべきか悩む～（汗）。
（愛知県・本山茂さん）
☆LD-BOXは買ったけどLDプレイヤーを買わないうちにDVD時代になっちゃったヤツが、ここにひとり。どうしよう、「アイ○ンリーガー」のBOXとか……。

●成人向けゲームにもおもしろいモノが多いので、特集してほしい。
（神奈川県・北村宗士さん）
☆成人向けはNGっていう基本方針なので、「PALETTA」ではムリなんです。でも、たしかに「コレいい！」っていうのがあるんだよね。なにか、できるといいなー。

●この前ゲーセンにいったとき、UFOキャッチャーの１回目で狙いの「ブツ」（笑）が取れてしまった。それで調子にのって続けてやったが、結局それ以後ひとつも取れなかった。１回目でやめておけば……と、かなり後悔。　（東京都・基幹者東桝さん）
☆まるで人生の縮図のような。でも「ブツ」が手に入ったんだから、いいじゃん。こっちなんか……こっちなんか（涙）。

●表紙とポスターの絵柄は、別々にしてほしかった。　（群馬県・石田守さん）
☆今回のポスター、表紙とは別の絵柄のうえに、ポーズ違いのリバーシブル！　お忙しいのに４パターンも描いてくださった、うるし原先生のおかげです。多謝！

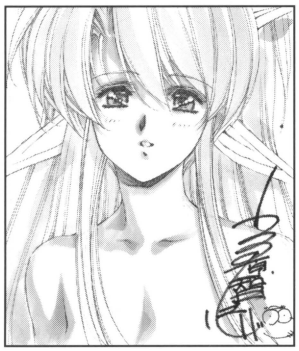
●地方なので、あんまりアニメ放送してません。雑誌とかの記事がわからないのが、つらいです。　（和歌山県・Y3Kさん）
☆心中、お察し申します。地方出身の某編集部員も、「なつかしのアニメ」の話題についていけず、うしろ姿が寂しそうです。

●「PALETTA」を読んで『ルームメイト・麻美―おくさまは女子高生―』のソフトを買いたくなりました。
（愛媛県・シビック最高さん）
☆あ、ありがとうございますっ。作品の魅力が伝わった気がして、すんごくうれしいです。で、今回は何を買いたくなった？

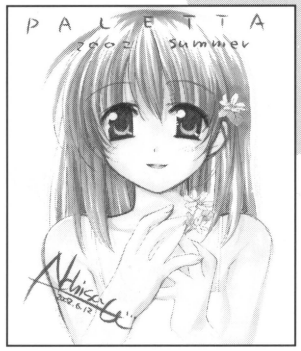
PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

PALETTA恒例、世界に1枚の直筆イラストや、各メーカーさんが提供してくださった特選グッズをプレゼント！
応募のきまりをよく読んで、どしどし応募してね。希望プレゼントの番号は、くれぐれも書きもれのないように。



1
うるし原智志直筆イラスト／1名



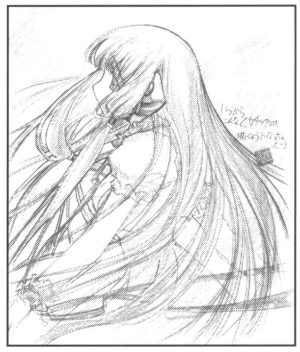
2
成瀬ちさと直筆イラスト／1名

3
滝川悠直筆イラスト／1名

4
ぢたま㊇直筆イラスト／1名

5
芦奈野ひとし直筆イラスト／1名

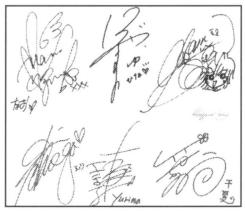
6
希咲直筆イラスト／1名



7
阿部恒直筆イラスト／1名

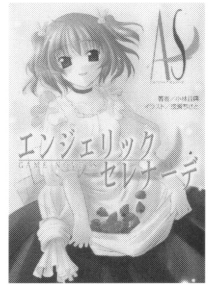
8
ぢたま㊇サイン入り「まほろまてぃっく」コミック（1～5巻セット）／1名
■提供：ワニブックス

9
うるし原智志
漫画原稿orセル画／10名
※どちらかを選んでください。
ただし絵柄の選択はできません。



10
メモリアルソング声優色紙／2名
■提供：データム・ポリスター

11
「藍より青し」ポスター／10名
■提供：パイオニアLDC



12
GAME NOVEL
エンジェリックセレナーデ／4名

NOW PRINTING

13
PALETTA vol.4
表紙テレカ／100名

2002 春号プレゼント当選者

1　千羽由利子直筆イラスト
神奈川県　まあ

2　村上水軍直筆イラスト
大分県　反魂香

3　伊藤有壱直筆イラスト
北海道　尾関順己

4　奥水隆之直筆イラスト
千葉県　井出健

5　菊地洋子直筆イラスト
東京都　八木彩奈

6　「ルームメイト・麻美
―おくさまは女子高生―」
声優・鈴木麗子サイン色紙
京都府　hydeくん
千葉県　高倉健
千葉県　但馬孝

7　「Milky Season」
クリアファイル＆レターセット
＆卓上カレンダーセット
愛知県　ToT
大阪府　孤月
埼玉県　蝦名めぐみ
東京都　田中真和
福島県　ソウシキバナ

8　「どこまでも青く…。」
マウスパッド
＆クリアファイルセット
岩手県　犬耳葵
大阪府　あきろと93
神奈川県　黒鬼竜彦
東京都　田中哲也
三重県　八田光将

9　「カスミン」コミック（1～4巻）
＆ポストカードセット
埼玉県　宇宙栽培トマト
北海道　エルンガー

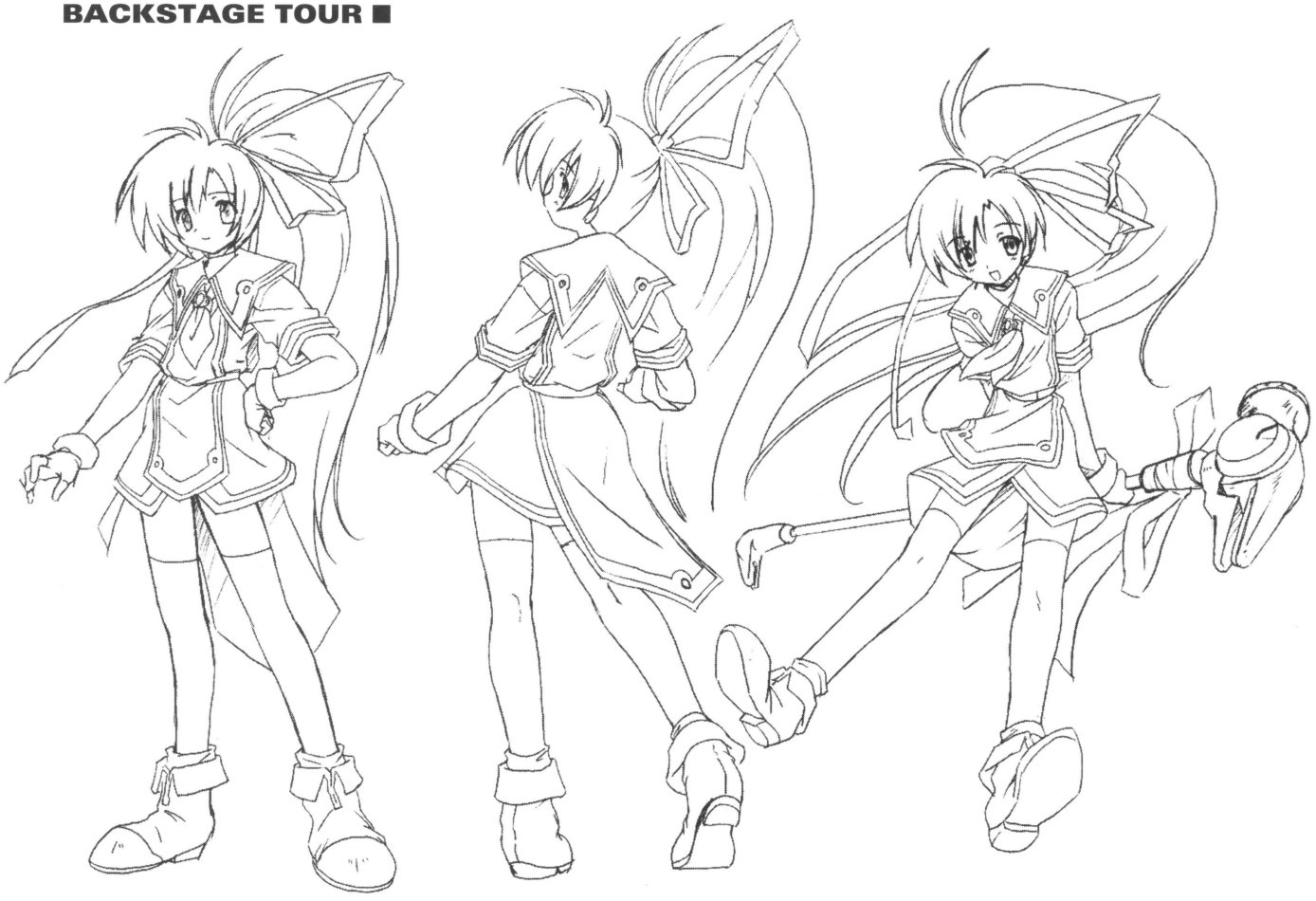
10　「カスミン」ポスター
愛知県　篠くん
大阪府　おハニさん
神奈川県　境健一
京都府　きまぐれさん
京都府　湯瀬芳洋
埼玉県　久保明訓
東京都　Goope
東京都　もっちゃん
兵庫県　原口正美
福岡県　HAL

11　PALETTA vol.3表紙テレカ
愛知県　あかり
愛知県　aki
愛知県　イサム
愛知県　草刈降雨
愛知県　中村真乗
愛知県　ヒデ
愛知県　水貝公紀
石川県　ヨッシー
茨城県　ういんだむ
愛媛県　藤原直樹
大分県　トロロ丸
大阪府　あやあや
大阪府　寺田公彦
大阪府　寺西悟
大阪府　栃谷勇人
大阪府　中川慧
大阪府　2色だけのパレット
岡山県　月夜野天
岡山県　福天狗
香川県　パスタロ
神奈川県　石坂嘉克
神奈川県　春日英己
神奈川県　斎藤篤男
神奈川県　桜林太郎
神奈川県　銚海月
神奈川県　田中俊忠
神奈川県　ねねね・リードマン
神奈川県　ペロペロ2号
神奈川県　みっちゃー
神奈川県　森淑之
岐阜県　りょ～ちん
熊本県　うれの
群馬県　RAVER-T
埼玉県　r-jam
埼玉県　兼田直也
埼玉県　くすぶり三等兵
埼玉県　Satsui
埼玉県　白火
埼玉県　中里正明
埼玉県　田口修治
埼玉県　田島洋
埼玉県　橋本智史
埼玉県　原田幸夫
佐賀県　ファントム
滋賀県　永遠
滋賀県　サザビー
滋賀県　フル・モンティ
静岡県　赤いベルト
静岡県　片平智章
静岡県　トリッシュ
千葉県　あじ
千葉県　沖本英将
千葉県　鈴木幹也
千葉県　ドロレス
千葉県　ひこべぇ
千葉県　フリンク
千葉県　瑠璃大王
東京都　秋山健一
東京都　板垣健二
東京都　内田守
東京都　浦清太郎
東京都　大古恭弘
東京都　斉藤和則
東京都　す～さん。
東京都　晞兎
東京都　ポケファロス
東京都　まいさゆり
東京都　前島篤也
東京都　村野一雄
東京都　Y・A
徳島県　グラサン坊主
富山県　大井孝文
富山県　狂水慎
長崎県　キース
長野県　市川英治
奈良県　保科裕二
新潟県　伊藤聖
新潟県　海老名敦
新潟県　若月浩樹
兵庫県　勝利のバラ
兵庫県　高山史浩
兵庫県　トラヴィス
兵庫県　中村篤人
兵庫県　梨
兵庫県　猫まんま
兵庫県　ラッコ7兄弟
広島県　シンゴ
福井県　law-s
福岡県　STF
福岡県　杉浦洋一
福島県　サトラレ対策委員会
北海道　木村貴史
北海道　笹葉ぱんだ
北海道　周富丸
北海道　末田晃大
三重県　ワイバーン
宮城県　スクールカレンダー
宮城県　村瀬優介
山形県　チェコス
山梨県　三浦慎介
（敬称略）

HOW TO APPLY
応募方法

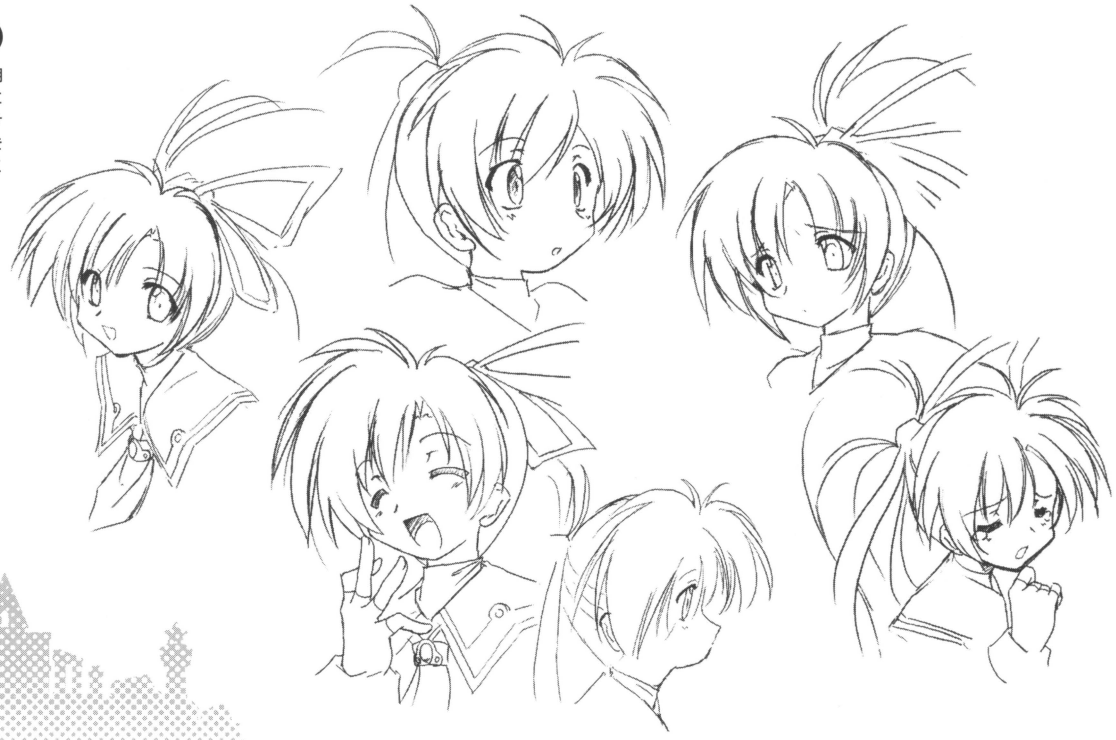
添付されているアンケートハガキに、
必要項目（お名前、ご住所など）と
希望プレゼントの番号、
アンケートの回答を記入してお送りください。
フリースペースには編集部への
メッセージ、記事の感想、近況報告など、
なんでも好きなことを書いてね。
抽選のうえ、当選者を
PALETTA vol.5
（2002年10月中旬発売予定）にて
発表いたします。

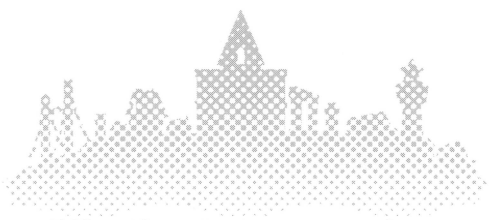
締切
2002.8.31
（消印有効）



ナノカ（14歳）

本作品のヒロイン。伝説の大発明家プロスペロ・フランカの孫娘にして、「プロスペ流工房術」を受け継ぐ発明家。トリスティア復興を依頼された祖父の代理として、この街にやってきた。



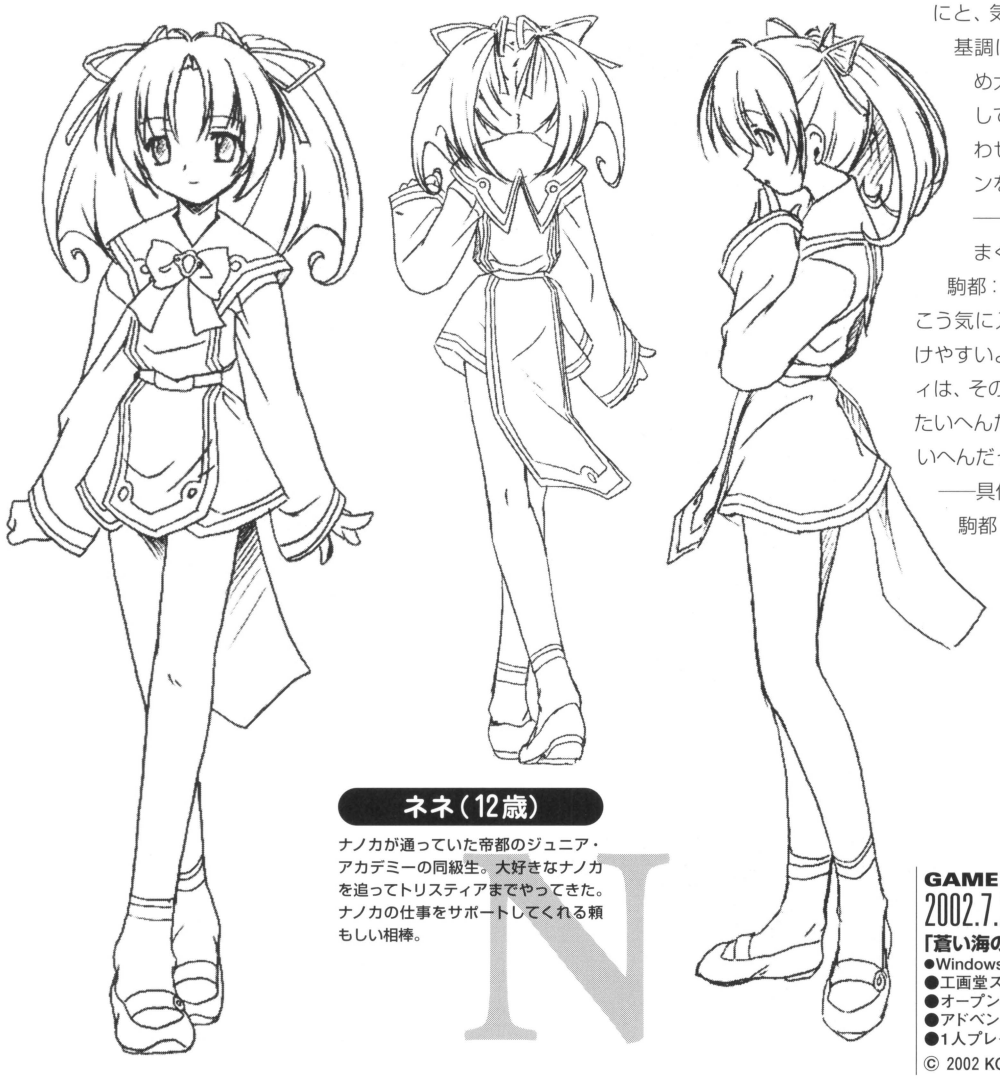


●「蒼い海のトリスティア」
自由に「駒都えーじ」らしく描きました！

キャラクターデザイン●駒都えーじインタビュー

元気いっぱいのヒロイン「ナノカ」をはじめ、明るくかわいい女の子が注目の『蒼い海のトリスティア』。そのキャラクターデザインを担当した駒都えーじ氏の言葉を通して、本作品の魅力に迫ってみた。

PROFILE
●駒都えーじ
E-ji Komatsu
2000年3月「パソコンパラダイス総集編」の表紙で商業誌デビューを飾る。以降、「ドラゴンマガジン」竜王杯にて『まぶらほ』挿絵や「コミックTENMA」表紙などを手がける。2000年7月F&Cから発売予定の『H'』にてふたりのキャラクターの原画を担当。『蒼い海のトリスティア』ではキャラクターデザインを担当。



ネネ（12歳）

ナノカが通っていた帝都のジュニア・アカデミーの同級生。大好きなナノカを追ってトリスティアまでやってきた。ナノカの仕事をサポートしてくれる頼もしい相棒。

N

ナノカひとりでも作品のイメージが伝わるように

――この企画に参加された経緯と、最初の印象を教えていただけますか。

駒都：ソフトバンクのGAMES POTで掲載されている『ハートフルメモリーズ～リトルウイッチ パルフェ2』の小説の挿し絵が、工画堂スタジオのスタッフさんの目にとまったみたいです。お話を聞いたとき、『トリスティア』のいきいきとしたキャラクターたちと、多少ながらメカも描けるという点にひかれました。ファンタジー的な作品で「なんでもアリ」という感じでしたので、これは自分の好きなように描けるなあ、とも思いましたね（笑）。

――実際にデザインをする際、工画堂スタジオさんからはどんな要望がありましたか。

駒都：これといった要望は、なかったように思います。もう好きなように描かせていただけました。むしろ僕らしさを出すのが、いちばんの要望だったのではないでしょうか。

――いちばん最初に描いたキャラクターは、誰でしたか？

駒都：ナノカです。まず、ナノカというキャラクターひとりで作品全体のイメージが伝わるようにと、気を遣いました。タイトルどおり青を基調にして、特徴あるシルエットにするため大きなアイテムを持たせたりして。そして、ナノカを基準にほかのキャラを合わせていく……といった感じで、デザインを進めていきました。

――今回のキャラクターデザインで、うまくいったのはどんなところでしょう。

駒都：ナノカやネネの制服が、配色的にけっこう気に入ってます。塗る際も、レイヤーで分けやすいようにしたつもりです。逆にフォーリィは、その点でたいへんだったかも。もっとも、たいへんだったと言えばどのキャラクターもたいへんだったんですが……（笑）。

――具体的にいうと、どんなところですか。

駒都：細かいところでは、ナノカの前髪とか。

GAME INFORMATION

2002.7.20 In Store!

「蒼い海のトリスティア」

- ●Windows 98/Me/2000/XP（HomeEdition）
- ●工画堂スタジオ
- ●オープン価格
- ●アドベンチャーゲーム
- ●1人プレイ

© 2002 KOGADO STUDIO, INC./KUMASAN TEAM, INC.

左右非対称は、こういう仕事ではあまり歓迎されないんですよ。でも、いちばん描く量の多いキャラということもあって、絵的な変化を出しやすくするため、あえて採用してみました。あと、なかなかデザインが固まらなかったという点では、フォーリィもかなり苦しみました。衣装などで個性を出すのに悩んだというか。結局、作画のめんどうな衣装になってしまいました。僕は犬をあまり描いたことがなかったので、スツーカのデザインも苦しみましたね(笑)。

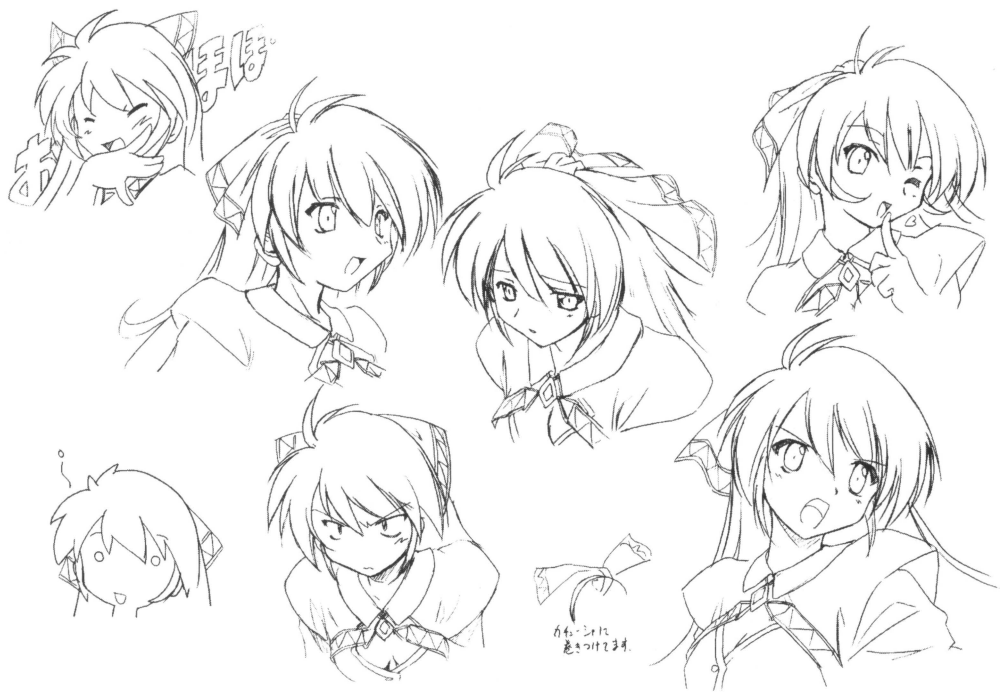
――いろいろなご苦労があったようですが、逆にいちばんすんなりと描けたキャラクターというと誰になるのでしょう。

駒都：キャラクターのコンセプトが明確だったという点で、レイグレットやラファルーが描きやすかったですね。でもそのわりにレイグレットは、いちばんの特徴である鼻眼鏡を何度も描き忘れてしまいましたが(笑)。

かわいく描くのが いちばんのポイント

――この作品に登場する女の子キャラクターの中で、誰がいちばんのお気に入りですか。

駒都：気持ちの入れこみかた、描きやすさなどで、やはりナノカでしょうか。14歳というお年ごろな年齢も、入れこみやすい要因のひとつです(笑)。フォーリィも同じくらい好きですね。



フォーリィ(15歳)

トリスティアにあるキャラット商会の若き会長。勝ち気で意地っぱりな反面、屈託のないカラリとした気性の持ち主。ナノカのせいで、いろいろなトラブルに巻きこまれる。

F

気の強い、いきいきしたコは大好きです。でも、ほんとうにいちばん好きなのはテンザン（ナノカの命令に従う無敵のゴーレム）なのですが……。女の子ではないので、この質問の回答としてはNGですね（笑）。

――ナノカのような女の子が、駒都さんのお好みなんですか？

駒都：というか、かわいくて萌えるキャラクターであれば、なんでも……（笑）。

――制作中での印象深いエピソードなどがあったら、教えてください。

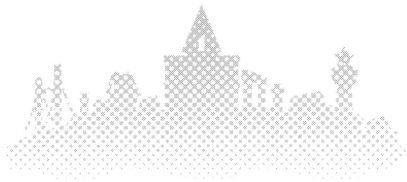
駒都：ナノカのハンマーで悩んでいたときに、工画堂スタジオの方にいろんな案を出してもらって助けていただきました。かなりおもしろいネタがあったので、全部取りこんだ形でデザインしたかったんですけど……。

――駒都さんがが考えるキャラクターデザインの、いちばんのポイントはなんでしょう。

駒都：各キャラクターの特徴を出しつつも、世界観を感じさせることでしょうか。雰囲気を統一しつつ、適度に壊しつつといった感じで。でも、やっぱりかわいく描くことが、いちばんのポイントです（笑）。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

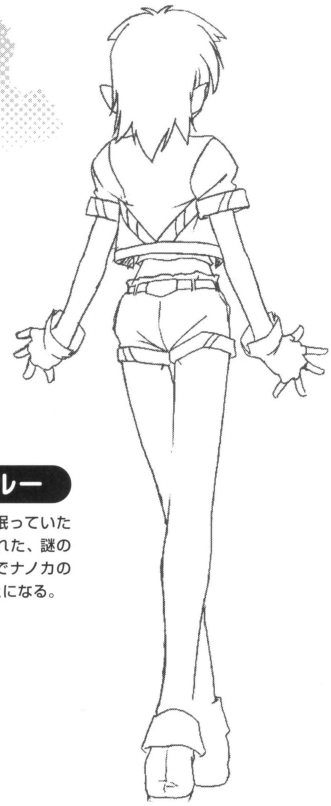
駒都：プレイして、ひとりでも、あるいは1匹でも気に入っていただけたら、もうそれだけでうれしいです。ぜひ買ってみてください。

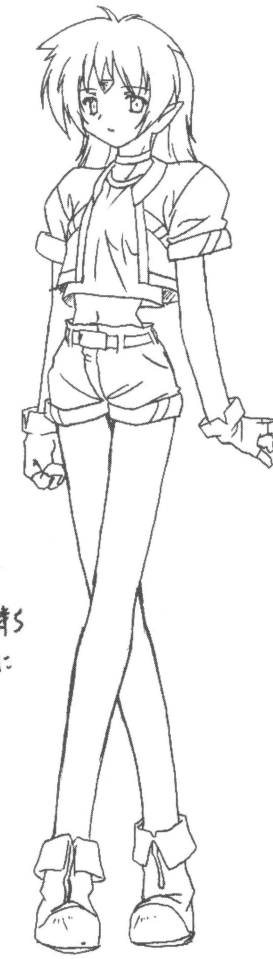


R

ラファルー

海底の箱の中で眠っていたところを救出された、謎の少女。なりゆきでナノカの工房を手伝うことになる。





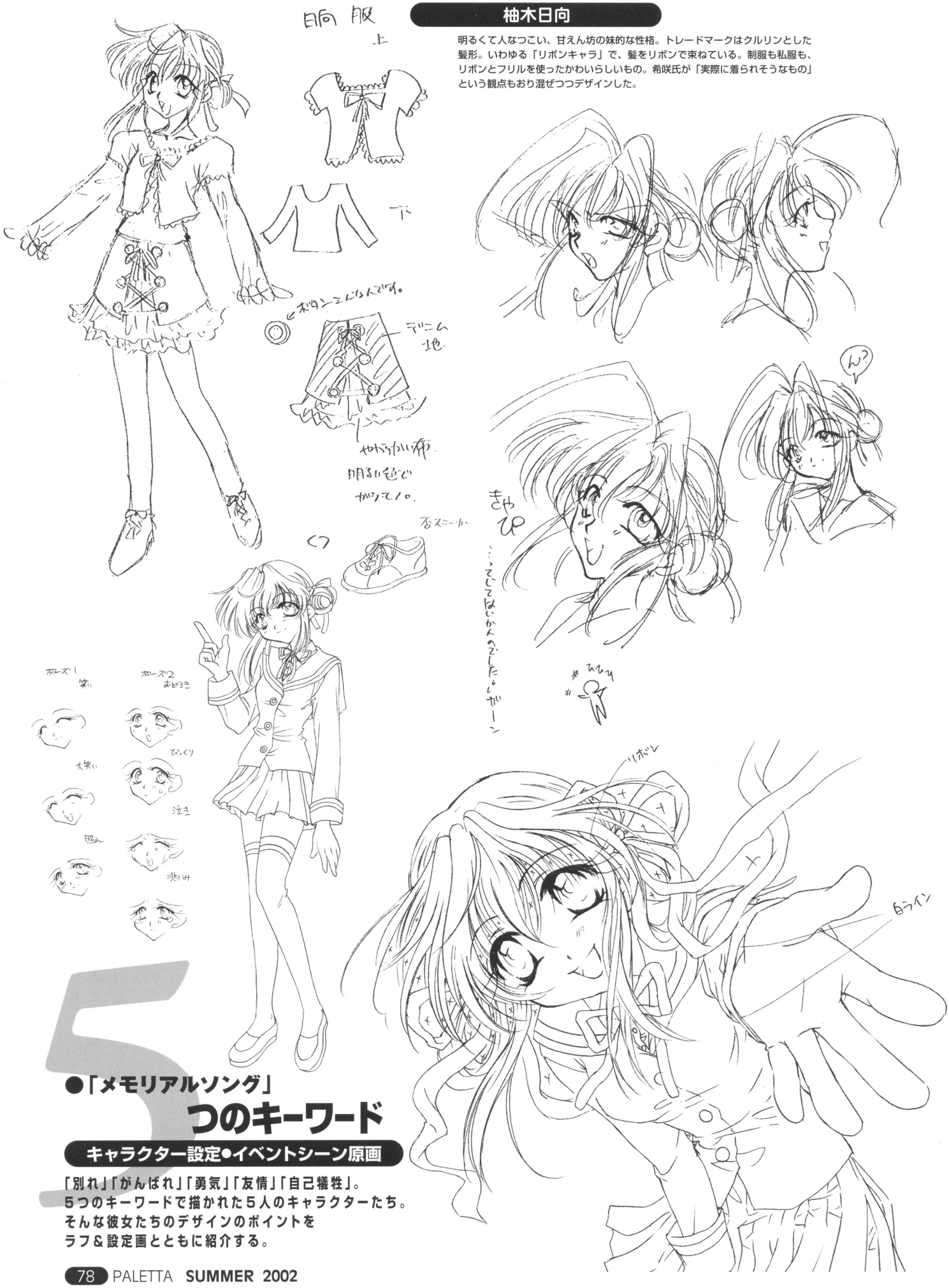
レイグレット（19歳）

細かいことは気にしない、さっぱりとした性格。トリスティアにあるリュナント神殿の司祭を務めている。みんなが期待していなかったナノカの才能をいちはやく認め、ナノカの信奉者（ファン）に。

L

柚木日向

明るくて人なつこい、甘えん坊の妹的な性格。トレードマークはクルリンとした髪形。いわゆる「リボンキャラ」で、髪をリボンで束ねている。制服も私服も、リボンとフリルを使ったかわいらしいもの。希咲氏が「実際に着られそうなもの」という観点もおり混ぜつつデザインした。



5

●「メモリアルソング」5つのキーワード

キャラクター設定●イベントシーン原画

「別れ」「がんばれ」「勇気」「友情」「自己犠牲」。
5つのキーワードで描かれた5人のキャラクターたち。
そんな彼女たちのデザインのポイントを
ラフ&設定画とともに紹介する。

水島奈緒

陸上部所属。さっぱりしていて何にでも一生懸命な性格。実際につき合うと、すごく女の子らしい。ショートカットだが、トレーニングウェアの緩い胸元からは色っぽさが漂う。すらりと伸びた長い足もチャーミング。私服はロングヘアの女の子が着そうなロングスカートという、かなりドレッシーなもの。

河本千夏

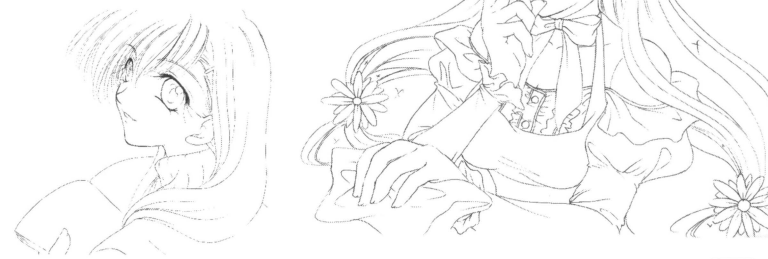
陽気で元気。男の子相手に憎まれ口をポンポン言うような性格。表情豊かなキャラクターで、髪形は快活な彼女によく似合うポニーテールだ。制服は日向と対照的に「実際にはなさそうな」制服。セーラーカラーとブラウスの襟が重なったような感じがユニークだ。私服はラフに着こなす感じのシンプルなもの。

白石優梨菜

電車の中でよく見かける、神秘的な雰囲気の女の子。キャラクターデザインは、髪の色をはじめとして二転三転。髪は最初は緑色でちょっとハネたりしていたが、最終的には黒髪のストレートロングに。制服はブレザーで、お嬢さま学校ふうの雰囲気。私服はちょっと大人っぽいデザインになっている。

滝沢絵里

歌手を夢見る、メガネっ子。引っ込み思案を直そうと、ファミレスで接客のアルバイトをしている。メイド服を思わせるウェイトレスの制服は、肩が露出しているが、品がよくかわいらしい。上部がフリフリのガーターストッキングからも、品のいいセクシーさが。その反面、私服は地味でシンプルである。



GAME INFORMATION

2002.Aug. In Store!

「メモリアルソング」

- ●プレイステーション2
- ●データム・ポリスター
- ●6,800円
- ●ドラマチックアドベンチャー
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ
  http://www.datam.co.jp/

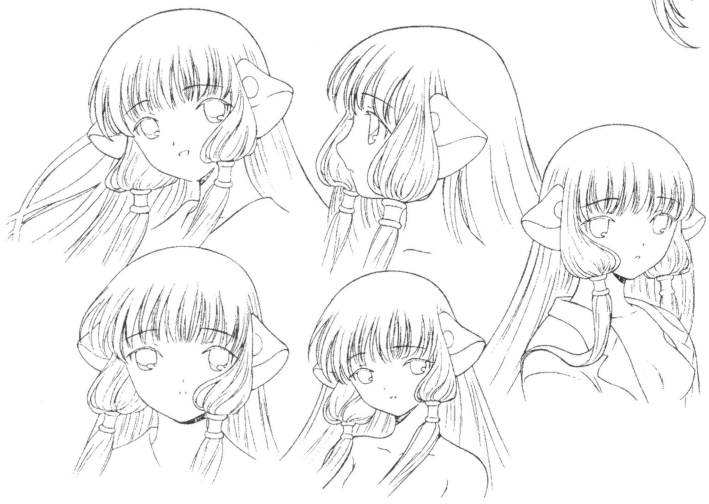
© DATAM POLYSTAR

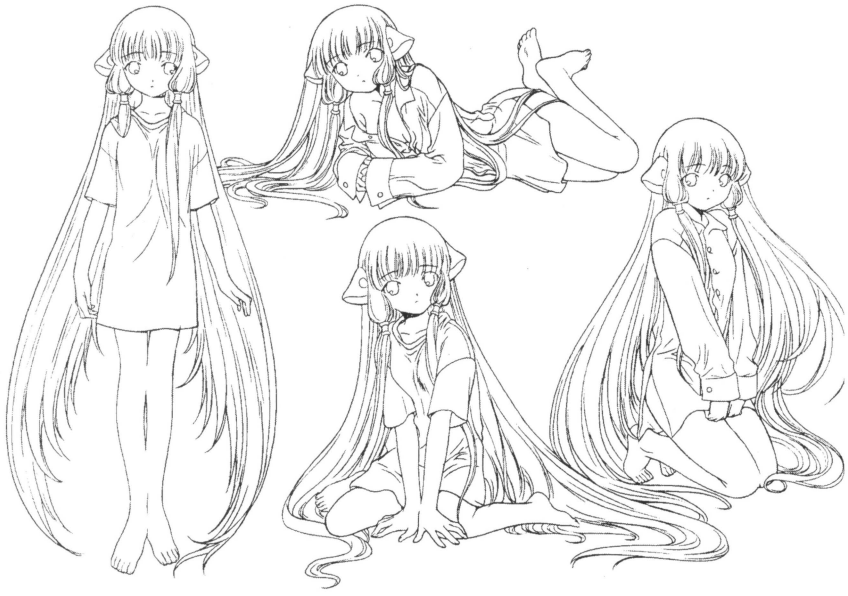
●「ちょびっツ」Chobits

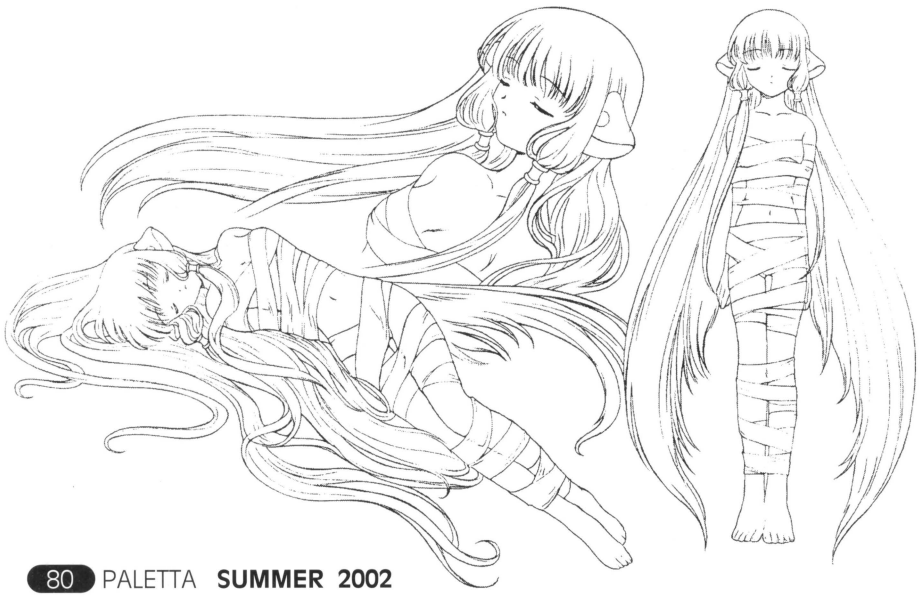
原作の絵を忠実に再現したい

キャラクターデザイン・総作画監督●阿部恒コメント

**ふんわりと髪を漂わせ、夢みるように夜空に淡く光るちぃ。
飛んだり跳ねたり肩に乗ったり、機敏なモバイル、すもも。
常に慎ましくやさしく清楚なハイパースペック、柚姫。
3体のパソコンと女性キャラについて、
気になるデザインコンセプトを阿部氏に語ってもらった。**







ちぃ

「複雑なコスチュームが多くて。そんなに派手に動かないキャラなので、衣装などちゃんと描こうと思ってます。やはり髪の毛が苦労しますね。長いのと、色もアイボリーで薄くて、質感をつけたくても影の効果があまりなかったり。動画のトレス線の引き方ひとつで、髪も表情も変わるので、ちょっとつらいですね。ちぃは無垢の赤ん坊。生まれたての赤ん坊というイメージで、動作もワンテンポずらして、表情も緩慢に。間をもたせるためのまばたきもしないようにしてます」

テーマは原作そのままの映像化

――キャラ設定のポイントを教えてください。

阿部：まず、服装は町中で着ていておかしくないデザインにしました。アニメでは、よく奇抜な服で街を歩いてたりしますよね。そういうリアリティのなさは排除する方向です。あと、できるだけ原作に忠実に。アニメとしてはリスクが大きいのですが、『ちょびっツ』は原作の絵をそのまま映像化するのが、制作側のテーマになってますので。ふつうは動かすことを考えて、線を減らしたり、塗り分けを減らしたりするんですが、今回はまったくせず、フルディテールに挑戦してます。

――ちぃの表情は微妙さがポイントですが。

阿部：そうですね。『ちょびっツ』は、眼に情報量が少ないんですね。通常の作品では、眼の中に瞳孔、虹彩、さらに塗り分けとかあって、眼のアップでかなりもつんですけど……。『ちょびっツ』キャラはもたないので、全身のけだるさとか、眉毛、ちょっと半眼みたいな微妙な眼の開きかげんとか口の半開きで、感情などを表現してます。うまく描かないとだらしない絵になりそうなので気をつけてます。

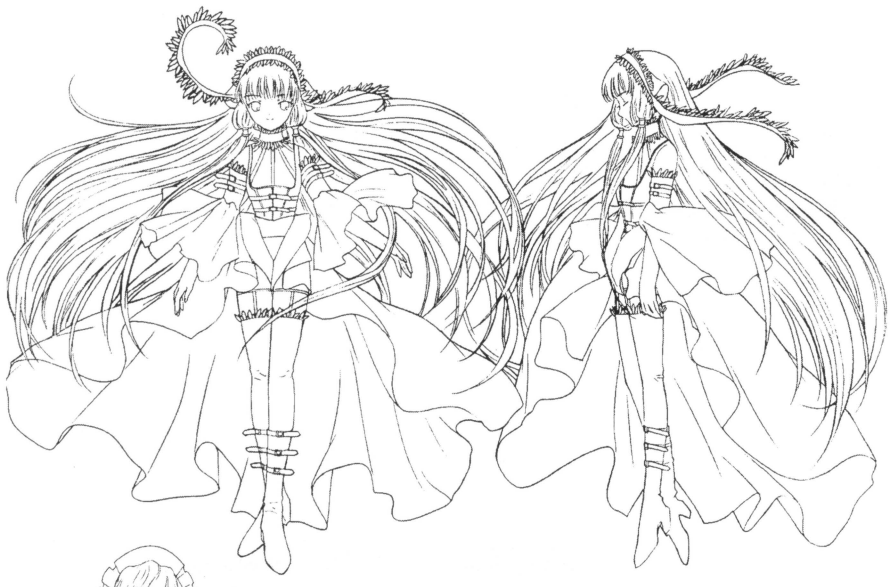
――監督からの希望は？

阿部：基本的にやわらかく。CLAMPさんからも丸が基本とうかがってますので、肩や顎のラインとか、全体的なシルエットも鋭角的なスクエアな感じは避けて、丸く丸くを意識してます。それと標準的な日本人の体型でというお話だったので、あまり彫りも深くない（笑）。7から8頭身のモデル体型や長い脚は、なしです。

――キャラの顔がぺったりして、珍しいなと思っていました。

阿部：鼻横のタッチがポイントですね。今までのアニメは鼻横は三角に切って塗りつぶすのが、記号的なデザインラインだったんです。でも今回はわざと処理を変えています。

――女性キャラのデザインコンセプトは？



黒い衣装のちぃ

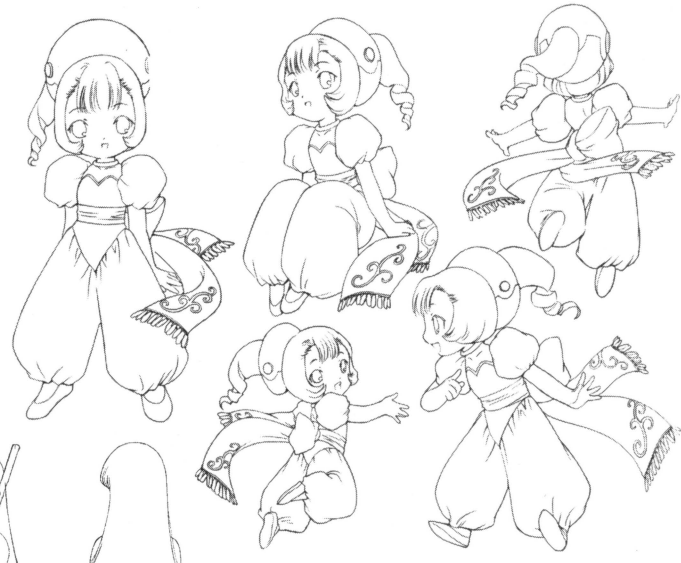
「黒いキャラって、ふつう漫画家さんやアニメーターもそうですが、ベタの中にホワイトの輪郭でエッジを立てるんです。真っ黒のシルエットにならないように、内側に線を入れるんですけど。黒ちぃはほんとうに全部ベタになってるんで、たとえば袖のまわりがどこにどうつながっているのかわからなかったり(笑)。マンガの場合はベタという手法が使えますが、デジタルアニメでは、完全なるホワイトと完全なるブラックは、数値上あるんですけど、実際に使えないんですね。見えない部分を設定に起こすのが、苦労といえば苦労です」

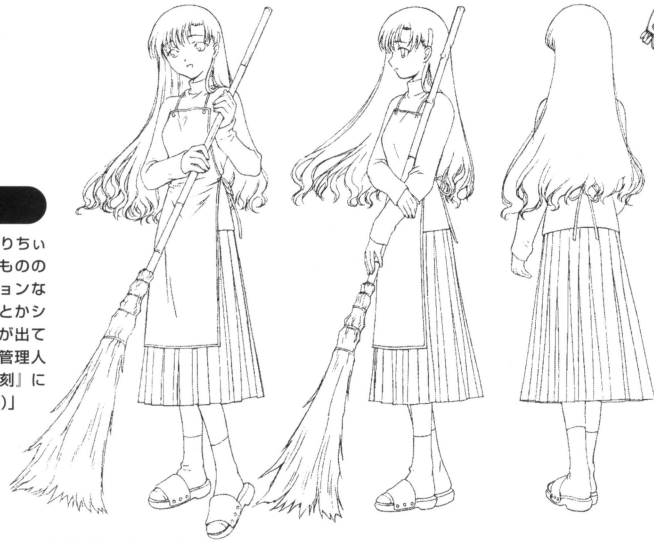
すもも

「モバイルパソコンなので、ほかのキャラとの対比に気をつかいました。新保やちぃの肩に乗りますので、大きすぎず、小さすぎず。だいたい男性の頭部で25センチ前後、ちぃの頭はちょっと小さめなので、すももは16センチという身長を設定しました。実際に絵に描いて、周りの物に当てて対比をみましたね。すももはなんでもあり。どこから何出してもOK。もうパソコン、人間という描き分けではなく、1個のキャラとして、そのへんで動いてくれれば(笑)」

柚姫

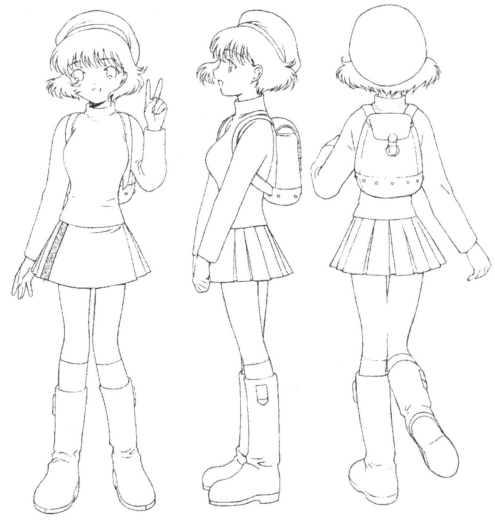
「清潔感のあるポーズ、表情、色に気をつけています。稔にとっては亡くなったお姉さんの代わりですし。でもメイドですから、3歩下がってみたいなところもあるようなので、清楚でおとなしく。いちばんアニメにしやすいキャラなのかもしれません。ある種のパターンにはめちゃえばいいって感じで」



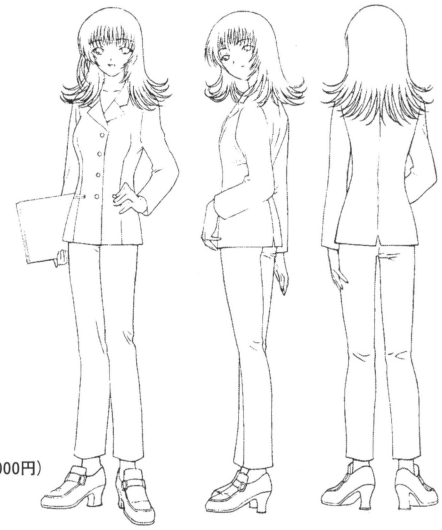


日比谷千歳

「背景的に重たい過去、つまりちぃをはじめ人型パソコンそのものの創始者の奥さんってポジションなので、徐々にそういう表情とかシチュエーションでの見せ方が出てくると思います。やさしい管理人さんですけども、『めぞん一刻』にならないように、ですね(笑)」



阿部：キャラクターには、当然「人格」がありますよね。みんな一律に同じ演技をするわけではない。たとえばちぃならこういうポーズはしない、すももだったらここまでやってもOKという、キャラクター別の個性を出すといいますか。これは『ちょびっツ』とか、女性キャラとかにかかわらず、どの作品でもそうですが、そのキャラの「らしさ」を出すためのポーズであり、表情であり、服装ということで、デザインさせてもらってます。



清水多香子＆大村裕美

「このふたりは一見明るく、清水先生はさばさば、裕美ちゃんはかわいい。でも、そこはCLAMPさんの原作なので、ひと筋縄ではいかなくて。みんな過去に暗いエピソードを抱えているという。そういうところの描き分けですね。特に裕美ちゃんの、パソコンの話になると沈む表情は、原作ほどにはやってないかと思います。あとのシリーズ構成の流れ次第ですね。清水先生はひたすらさばさば、かっこよく。裕美ちゃんは明るく元気にが、やはりデザインとしてのコンセプトでしょうか」

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「ちょびっツ」Chobits

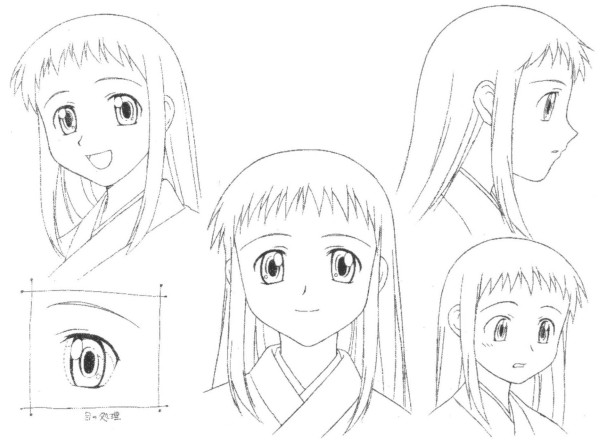
- TBSほか地上波6局にて深夜放映中
- BS-iにて毎週水曜日24:00～放映中
- DVD/VIDEO1巻(3話収録)発売中
  発売元：TBS　販売元：パイオニアLDC(各6,000円)

©CLAMP・講談社／ちょびっツ製作委員会

●「朝霧の巫女」
原作より個性を際立たせて

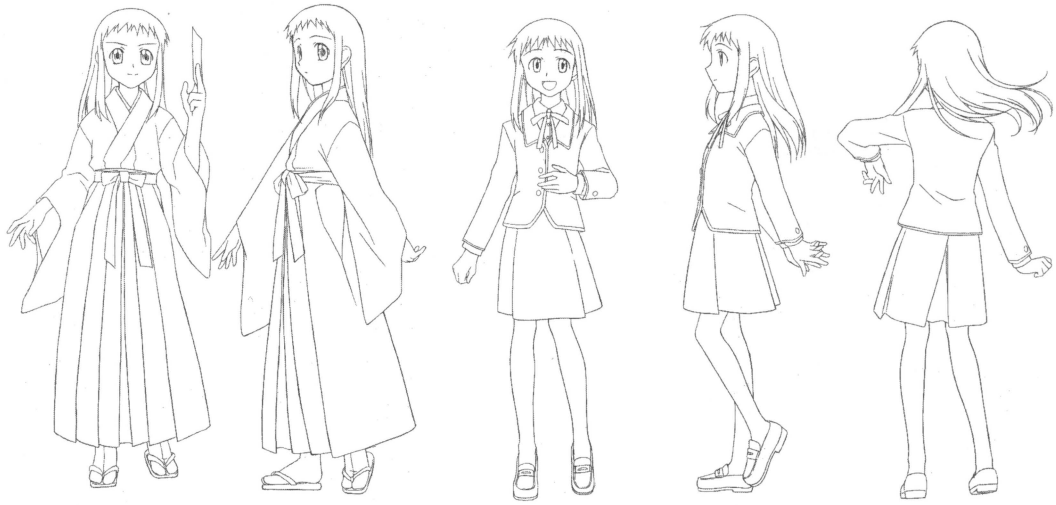
監督 ● 森山雄治コメント

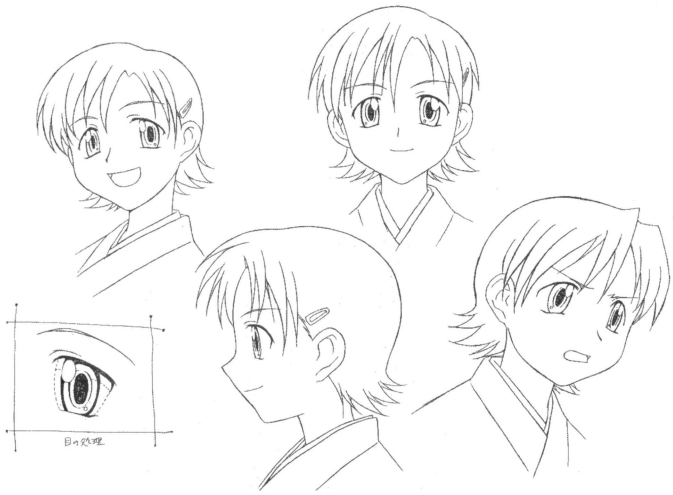
キャラクターデザイナー中本尚子氏の設定画から、5人の高校生巫女と稗田姉妹が勢ぞろい！森山監督が語るキャラクター像が、設定に、そして画面に、どう反映されているだろうか。放映中のアニメもCHECK IT UP!



稗田柚子

「いちばん性格がわかりやすいので、絵コンテなど実作業で描きやすいキャラです。基本的に、頭で考えるよりは感性で動くキャラ。ふだんけっこうガサツなんだけど、ちょっとしたおりに女の子らしさが見えるのがポイント。自転車でなにかを踏んづけるシーンはお約束。ひとつ技のごとく何度も出てきます（笑）。柚子はヒーローで主人公。原作でも、柚子がヒロインというよりヒーローで、忠尋はずっと守られている。最後だけそれをひっくり返すというシチュエーションにしたいと、脚本・構成の月村（了衛）さんが言ってますけど（笑）。この作品を引っ張っていく原動力で、柚子が動かないと何も動かないですね。武器は、原作でも使っている鉾鈴（ほこすず）です」



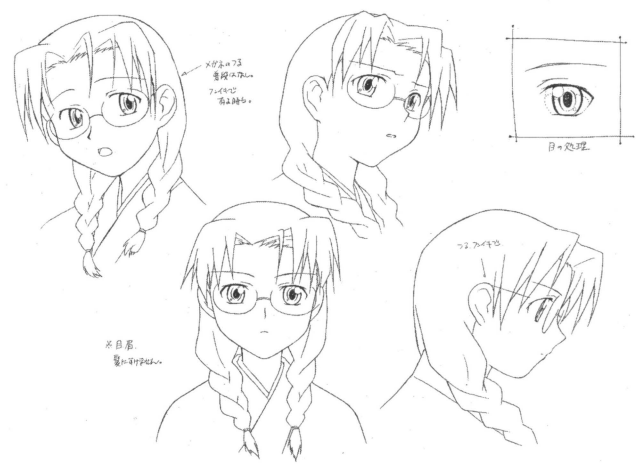


力石征子

「ボーイッシュなキャラです。男まさりというより、男そのものみたいな。陰のリーダー的な存在に考えています。コンテなどで注意しているのは、活発に、オーバーアクションぎみに力強く描くということ。武器は神旗（しんき）。神旗は槍についている旗のことですが、実体は槍です。その槍を豪快に振り回して突くという。力技専門です（笑）」

岬原いずみ

「いちばんつかみどころがないキャラだったんですけど、作業を進める間にやりとりした中で、この子はこうなんだってわかってきました。裏からツッコミタイプです（笑）。正面からバシッじゃなくて、裏からじわじわボディブローを入れるタイプのツッコミですね。動きは地味かも。セリフはけっこう多いんですけどね。武器はお符ですね。攻撃したり防御したり、もう何にでも使えるオールマイティ・アイテムです」



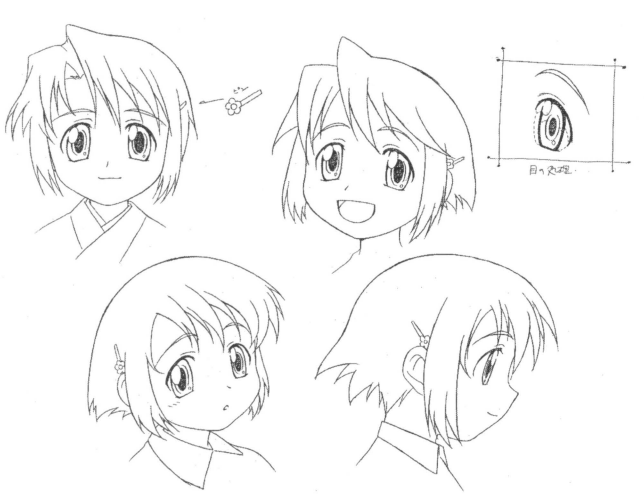
ANIME INFORMATION

Now On Air!

「朝霧の巫女」

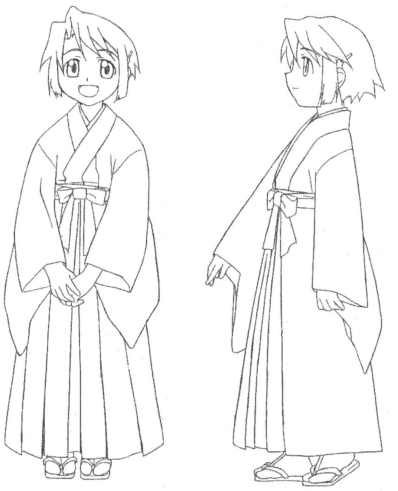
- ●毎週水曜日深夜26：35～
  『熱血電波倶楽部』内にて放映
  （『朝霧の巫女』は26：50～放映）
- ●テレビ東京
- ●原作：宇河弘樹
  「月刊YOUNG KING OURS」
  （少年画報社）連載中

©宇河弘樹・少年画報社/巫女委員会



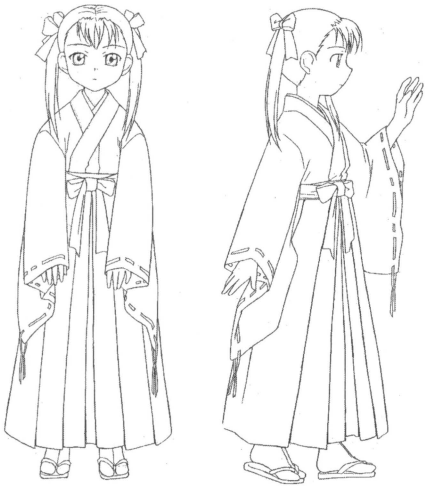
稗田珠

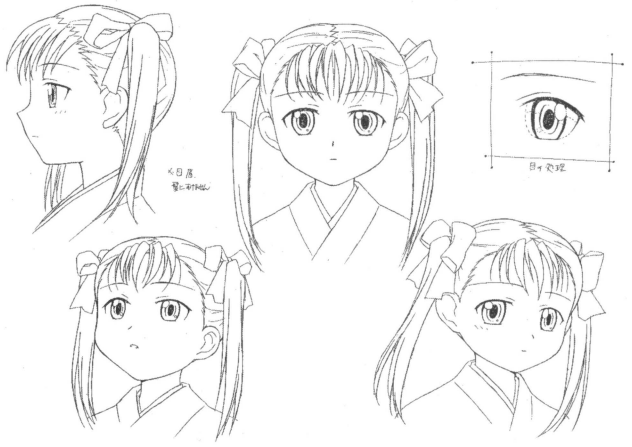
「TVでは出番多くないんですよ。巫女委員会中心、学園生活中心なので。柚子が家に帰ったときや、修行でみんなが神社に来たときに出てくるくらいです。ちょっと生意気というか、柚子より珠のほうが賢くて、非常に勉強ができる。柚子にツッコミ入れるくらいですから。あまり出てこないけれど、出てきたときには印象の強い活発な女の子って感じですね。武器は神楽鈴。原作でもってる、鈴がたくさんついたやつ。攻撃用ではなく、シャラシャラ鳴らして敵を追い払う役割です」



百合草千佳

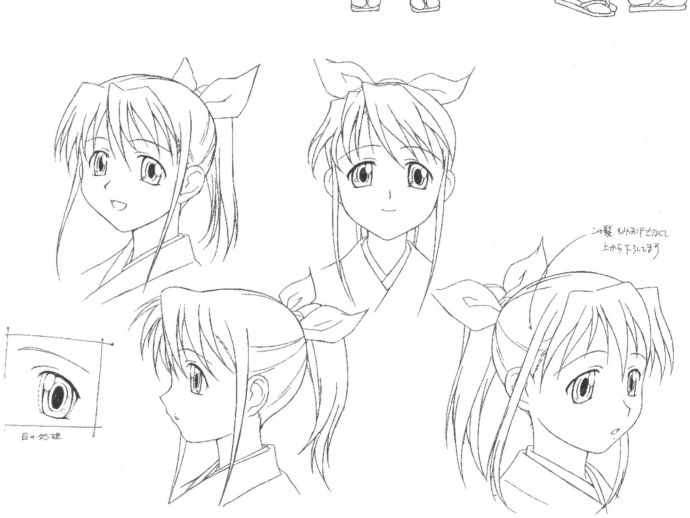
「武器は玉串。悪いモノが来たらそれでバシッと受ける防御用と、あと、センサーです。ダウジングのように、敵を感じてサカサカサカと反応するんですよ（笑）。キャラクターは基本的に原作と同じ。原作でカメラもってバシバシ撮ってたけど、アニメでもそれを活用して、みんなが戦ってる最中でも、ことあるごとに撮ってるとか（笑）。もしかしたら、撮った写真を焼き増しして みんなに売ってるんじゃないかというくらいの、強烈なキャラですね」

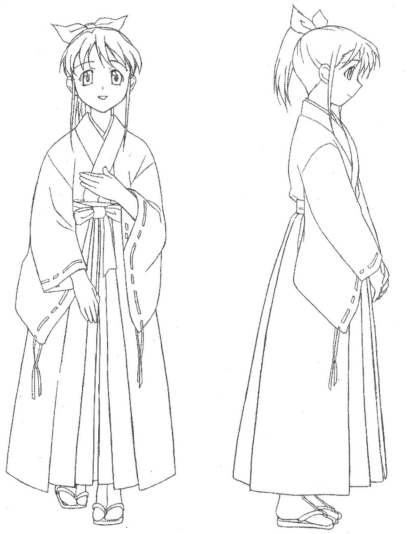


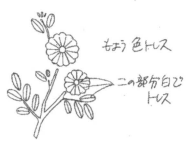


御堂志津歌

「お嬢さまです。『朝霧の巫女』に限らず、宇河さんのいろんな作品に＜御堂＞って名前の人が登場するんですが、全部お金持ちという共通点があるんです。『朝霧』ではそのへん出てないけど、きっと裏設定でつながってるんじゃないかなと思って、大金持ちという設定にしています。それもけた違いの金持ちで、ものすごい屋敷に住んでるぞって。きっと昔はどこかの大名家に関係していたのではないかなどと勝手に思いこんで動かしてます（笑）。話し方も上品に。おっとりしているようで、けっこう芯は強いという感じで。武器は扇。日舞のように舞って、風をおこして戦う。扇の風で吹き飛ばすんです」

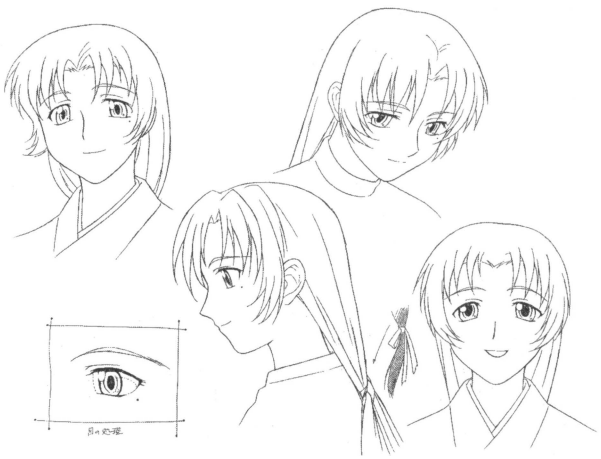


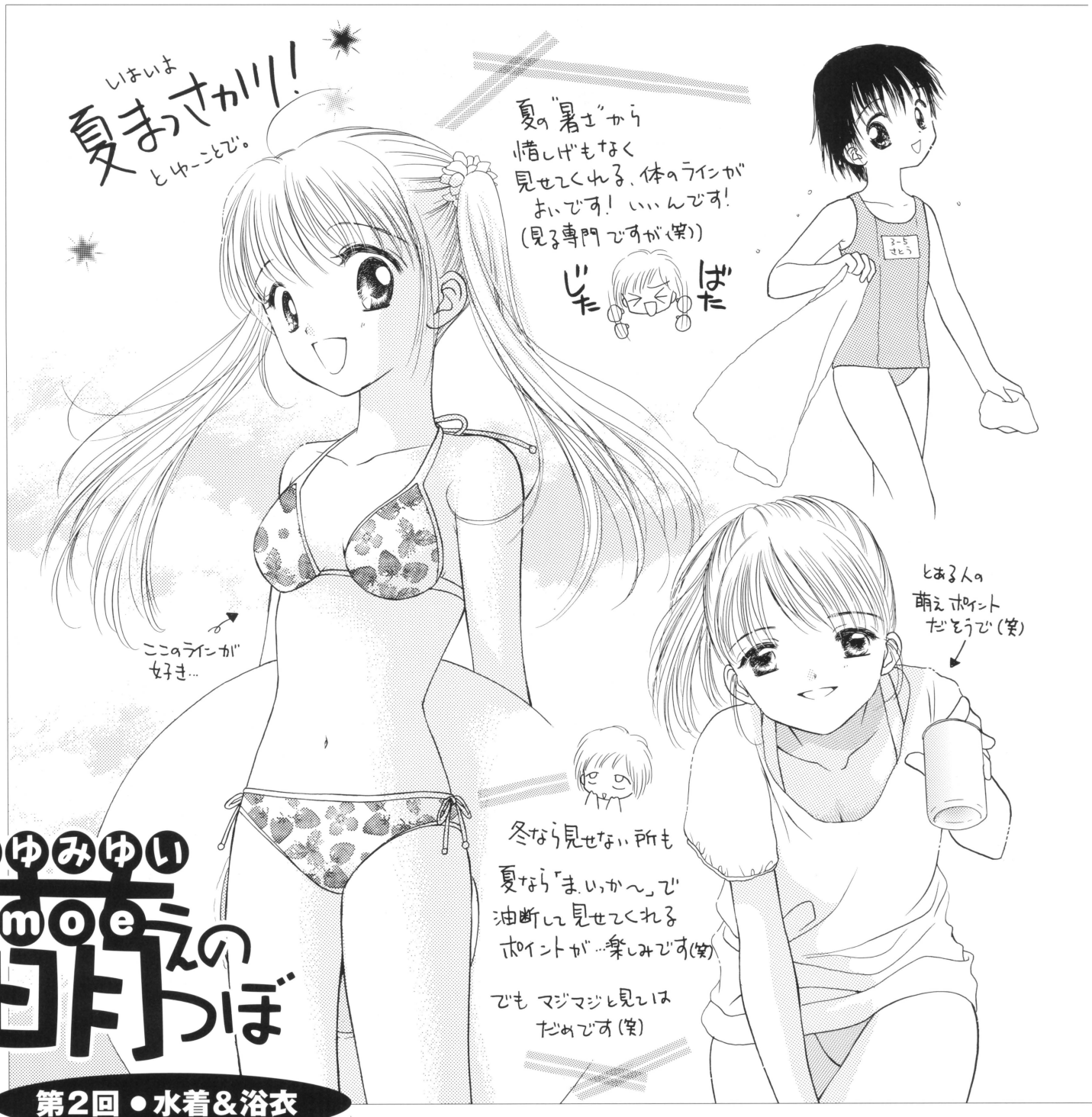




稗田倉子

「巫女の能力は、おそらくいちばん強いと思います。先生が出てきたら、ほかのみんながいなくても勝つんじゃないかというくらい強力な人なので、できるだけ戦いの場に居合わせないように（笑）。5人の押さえ役というか、いないとホントみんなばらばらになっちゃいそうなんで。導いて締める人間がいないと、ですね」





あゆみゆい moeえの萌つぼ

第2回●水着&浴衣

「なかよし」を中心に活動中の少女マンガ家、あゆみゆい氏。その作品『太陽にスマッシュ』の主人公、高津萌が「萌え」の語源になったとか!? 今回は夏の少女たちをテーマに、「描きたい」心をくすぐられるポイントを語ってもらった。

——夏といえば水着。やっぱり描きたいのはビキニですか?

あゆみ:今はビキニがメインですね。

——胸の谷間って、女性でも気になりますね。

あゆみ:うん、気になりますね。でもグラビアの写真とか見てて、「これ、ほんと?」なんて思うことがあります。最近の水着ってしっかりパット入ってるし。

——撮り方にもよるでしょうし。肋骨の縁からお腹あたりのラインが気になるとか?

あゆみ:描くときにけっこうこだわっちゃう部分ですね。線の描きぐあいで、なんか微妙に違ったりするし。

——このスクール水着のスタイルは、あゆみさんの小学生時代の?

あゆみ:いえ、こんな形ではなかった気がする。小さい子の水着って、ちょっとスカート風に二重になってるんですよね。

——水着にTシャツはどうですか?

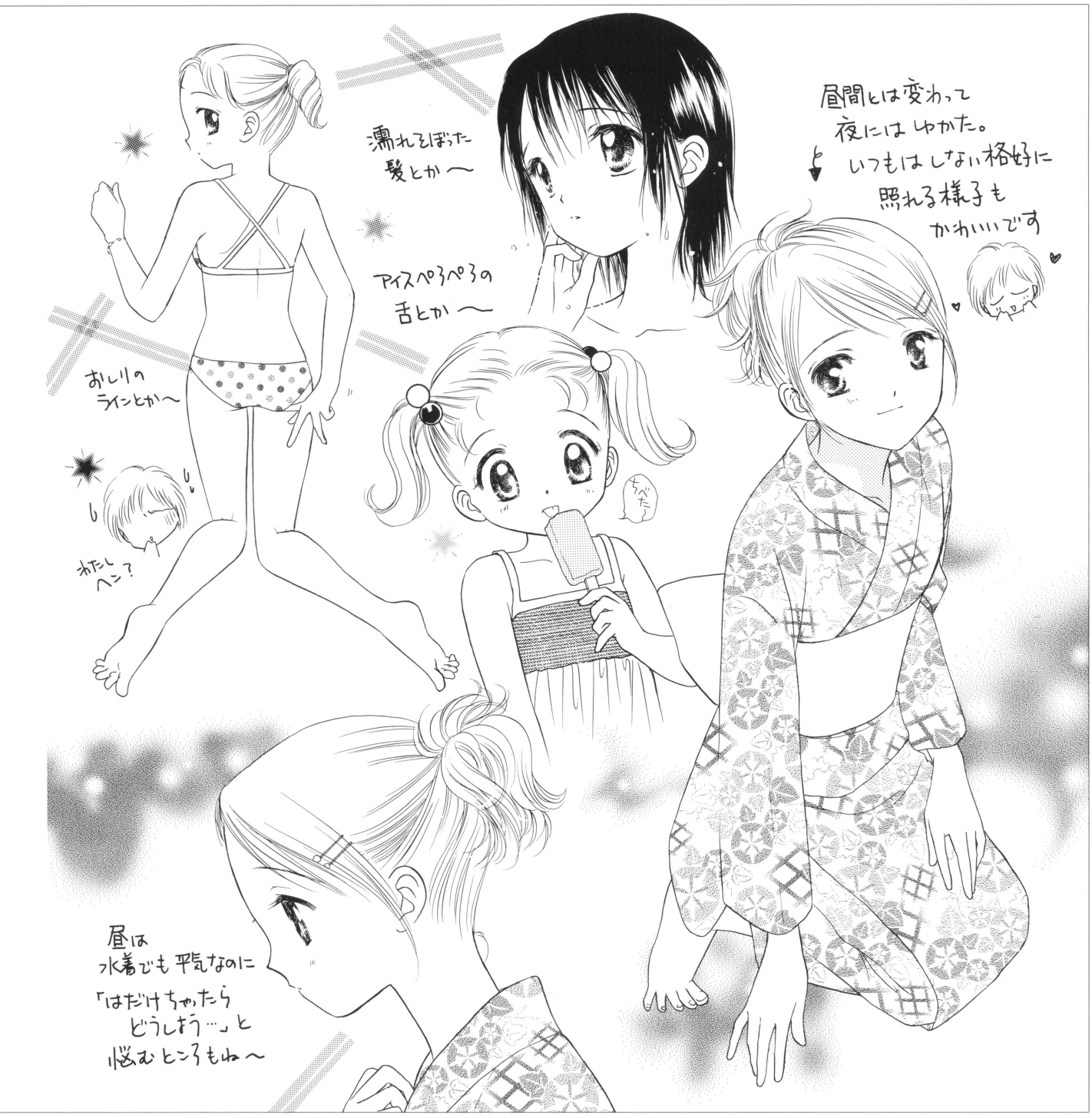
あゆみ:せっかく隠そうとしているものが見えてしまうというのは、やっぱりドキドキするのではないでしょうか(笑)。

——女の子は、水着にはパーカーとかタオルをはおる気がするんですけど。特に髪を上げてるときは乱れるの気にして、あまりかぶりはしない気が。水着にTシャツというシチュエーションを思いつくのは、やっぱり男性かなと。

あゆみ:たとえば、いっしょに行った彼氏のTシャツを着てるとか。そういうんだったら、萌えますね(笑)。少女マンガでもありそうなんですけど。彼のを取っちゃうか、彼のほうが「これ着てろよ」って渡してくれちゃうか。

——いいですねえ(笑)。水着のお尻を気にしちゃうのも、かわいいですね。

あゆみ:『超時空要塞マクロス』で、ミンメイがミス・マクロス・コンテストの水着審査の前にお尻直していくんですよ。



——へええ。

あゆみ：そんなところがわざわざアップで出てくるのが、子ども心に「あっ」と思った記憶があります（笑）。

——濡れ髪のポイントは？

あゆみ：うーん。額にはりついてるのを払っても、まだひと筋ふた筋残っているのが色っぽいと思いますね。

——夏はロングの子が髪を上げたりして、いつもと違う感じが、ドキッとしますよね。

あゆみ：水着で長い髪を下ろしてるのは許せません。長い髪で泳ぐ……爽やかというより、ほとんどホラー（笑）。

——アイスをなめるシーンのポイントは、わからなかったんですが。

あゆみ：いえ、このへんに萌える人もいるだろうなと。舌先がちょっとという、このバランスが重要（笑）。それにノースリーブって、自分の子どものときの夏休みを思い出します。

——浴衣の魅力は？

あゆみ：夏場しか着られないとか、特別な感じがしますよね。

——水着とかは、首筋出てようが、肩出してようが全然気にしないのに、浴衣を着ると首元や裾を気にしたりする。

あゆみ：清楚な感じがいいですよね。ほかのマンガ家さんの着物の絵で、この描き方はイヤだなとときどき思うことがあります。この部分がゆるすぎちゃうのは違うだろうとか（笑）。

——着物は、帯下の微妙なラインにも気をつけて、きちんと描ける人に描いてほしいです。

あゆみ：難しいですよね。

昼は水着の開放感、夜は浴衣で清楚に。いつもと違う上げ髪にもドキドキだよね！なんて終始はしゃいだ対談だった。さて、キミの夏の萌えポイントはどこだろう？

PROFILE

●あゆみゆい

Yui Ayumi

2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。代表作は『チム・チム・チェリー』『ようこそ！微笑寮へ』『デリシャス！』『ぜんまいじかけのティナ』など。「なかよし増刊　なつやすみランド」（発売中）掲載の最新作『め〜め〜る〜』は、メールや手紙から生まれた「気持ち」を運ぶ女の子の物語。

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時のエピソードを少しだけ公開します。ここを読めば、クリエイターさんの意外な一面が見えるかもしれません。

うるし原智志さん取材記

最近のうるし原さんのお仕事は、ほとんどがMac(G4 Dual/ 450 MHz)とPhotoshopによるものだそうです。

「ポスターとかパッケージイラストでハデに見せる処理が、セル画だとどうしても限界があって、見劣りしちゃうんです。特にゲームの仕事だとデジタル化が進んでいるので、ゲーム雑誌に載ったときに目立たなかったからマズい、と思って」

パソコンのことなどぜんぜん知らないまま、ひととおり機材をそろえたうるし原さん。Photoshopの使い方だけは多少聞きかじっていたけれど、あとはぶっつけ本番。

「買ってから1か月もたたないうちに、塗りで使ってました。というか、私の仕事が遅れちゃって、セル画の塗りを発注する時間がなかったんです。見切り発車という感じでやってみたら〈ここまでできるんだ〉というところと〈これはダメなんだ〉というのが見えてきて。あとは次にまた工夫してみる。そういうことを何回も繰り返しながら、未だに〈あ、こんなやり方があるんだ〉と新たな発見を重ねている状況なんですよ(笑)」

やっぱり(笑)！　アニメでもコミックでも、アナログでもデジタルでも、つねに試行錯誤を繰り返しているうるし原さんでした。

芦奈野ひとしさん取材記

芦奈野ひとしさんは、長身によく通る低音の声、『ヨコハマ買い出し紀行』の作品世界を彷彿とさせる、ゆったりと落ち着きのある方でした。

かねがね、不思議な色合いだなあと思っていたカラー原稿の画材についてうかがうと、アクリル絵の具を使われているとのこと。ちょっと意外でした。

すかさず同席くださった担当編集W氏から、「デジタルの製版がきかないんですよ。階調が細かくて、デジタル製版すると飛んじゃうんです」とのお言葉。デジタル製版なら3日であがってくるところを、2週間前に入稿して、通常製版で印刷するのだそうです。それだけの手間をかけるからこそ、あれだけ素敵なカラーページが誌上で見られるわけですね。

最後にローカルなこぼれ話をひとつ。記者は神奈川在住なのですが、『ヨコハマ買い出し紀行』に登場するあるキャラの名前が、実はその市名に由来しているとのこと！　なんだかちょっとうれしかったです。

希咲さん取材記

希咲さんの第一印象は、華奢でクールなメガネっ子。うつむきがちで言葉少な。でもときどき、ひどく屈託なく笑う。その笑顔で、みんなきっと希咲さんを好きになってしまうのだろう。だが、話が絵のことに及ぶと、その口調はきっぱりしたものになる。「しっかりとしたひとりの人間として描きたいんです」という言葉の中には「これは曲げられない」という強い意志が感じられた。

ファンタジーゲームが大好きで、いずれはそのキャラクターもデザインしてみたいという希咲さんだが、その願いが現実となる日を楽しみに待ちたい。

希望の花咲く、希少な花が咲く——そのペンネームが与えるすてきなイメージに、希咲さんはぴったりの人だった。

水上広樹さん取材記

水上さんにインタビューさせていただいた日は『ファーストKiss☆物語Ⅱ』のホームページで使用されるコメント録りが行われた日。現場には女のコたちの声をアテている声優さんたちが集合しており、きゃあきゃあとにぎやかなことにぎやかなこと。そんな彼女たちがデジタルカメラの前でコメントを録っている時間を利用して、取材をさせていただくことになりました。

「今日のインタビュー、30パーセント使えればいいかなって感じになりますよ」

インタビュー開始直後、ニヤリと不敵な微笑みを浮かべて言い放つ水上さん。不安が募る取材班。でも、実際に取材が始まれば、そんな不安もどこへやら。短い時間の中で、さまざまな制作秘話を語っていただきました。

あと、インタビューテープを聞いていて気づいたのですが、水上さん、マイクで映えるお声をしてます。くどくないヒーロー声で、すごくカッコいいんです。『ファーストKiss☆物語Ⅲ』では、ぜひ声優さんとしても登場していただきたいです。

成瀬裕司さん取材記

取材は『ロマンスは剣の輝きⅡ』の開発元である、シャルラクの本社で行われました。約束の時間に取材班が到着すると、そこには成瀬さんがすでにいらっしゃるのです。時間にきっちりした方なんだなと思いつつ、取材開始。お話をうかがって、「お疲れサマでした」と取材班が帰ろうとすると、『ロマ剣』プロデューサー氏が成瀬さんに信じられないひと言を！　「じゃあ成瀬さんは作業に戻ってください」。

実は成瀬さん、この日はシャルラク本社につめて、宣伝用ポスターの絵を描いていたのです。そして、その合間に取材を受けてくださったのです。絵を描かなければならないから取材もこの日になったのか、取材があるからこの日に絵を描くことになったのか、それはわかりません。でも、お仕事って、ほんとにタイヘンです。

成瀬ちさとさん×滝川悠さん取材記

パレッタで連載中の成瀬さんですが、記者がお会いするのは初めて。もちろん、滝川さんとも初対面。どんな方たちなのかなと、緊張と期待の入り交じる対談となりました。滝川さんと成瀬さんは旧知の仲で、合同で同人誌を作られたりするほど。対談中は、「お仕事」という意識もあって、お互いさん付けで呼ばれていましたが、いつもは「悠ちゃん」

「ちさとちゃん」と呼びあっているとか。「さん付けだと、変な感じ」「今さらで、ちょっと鳥肌(笑)」なんて会話が飛び出したりもしました。

そうそう、おふたりの印象ですが、滝川さんはハキハキしっかりしていて、成瀬さんはおっとりタイプという感じを受けました。本文中にもありましたが、なんとなく描かれるイラストに似ていらっしゃるんですよね、不思議なことに。やはり、作品ににじみ出るものというのはあるのだなあと、しみじみ思ってしまいました。

ぢたま某さん取材記

ぢたまさんの仕事場におじゃましてのインタビュー。『まほろまてぃっく』の原稿が上がった翌日にドカドカと押しかけて、たいへん失礼をしてしまいました。

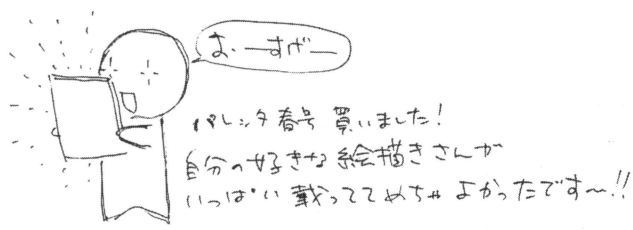
それにもかかわらず、こちらの質問にていねいに答えてくださるぢたまさん。さらには「このインタビュー、どこ使えばいいかわかんないと思うんですけど……」などとお気遣いまでいただき、恐縮しきりでした。

さてさて、後日メールでぢたまさんにプロフィールを送っていただいたのですが、そこに添えられた一文には衝撃の新事実が！　なんとアニメ第2弾の1話で数カット、原画を描かれるとのこと！！

これでますます、アニメ『まほろまてぃっく〜もっと美しいもの〜』から目が離せなくなりました。みなさんも要チェックです。

坂井久太さんのかわいいカット

今回、取材をお願いした坂井氏は、なんと『PALETTA』を購入しておられたそう。送られてきたFAXの片隅にこんなひと言が！　かわいいイラストに、すてきなコメント。編集部はほのぼのしたのでした。



森山雄治氏の妖怪大変記

コッている！　『朝霧の巫女』には、実はこんなにたいへんなシーンがあったのだ。

森山：原作の妖怪の、筆で描かれたあの感覚は捨てられないだろうと、最初はアニメでも筆で描こうとしたんです。

スタッフ：第2話でやったんですが、えらい苦しみました。

森山：妖怪1体だけなんだけどね。

スタッフ：筆のような絵を描ける特殊効果の方にお願いして。まず画用紙に原画を描いてもらって、動画を作ったら、それをまた全部筆でトレスしてもらって。パソコンに取り込んで上からレイヤーで重ねれば、形にはなるんですけどね。結局、1回動画を作って、それに色を入れて、さらに線を別に引いて上から乗せるという作業で、動画用紙1枚に対して2回同じことをしなければいけない。ちょっと『ホーホケキョ　となりの山田くん』のようなまねは、うちの会社ではできないな、と。わがままはこれ1回きりだって言ったんですよ(笑)。

森山：なので、1回だけ原作風の妖怪が登場します(笑)。

スタッフ：たった10カットくらいなんですが、昔だったらできなかった。デジタルの恩恵ですね。『朝霧の巫女』は、CGの似合わない作品だと、最初は話してたんですけどね。

『朝霧の巫女』第2話の妖怪、DVDなどが出たらぜったい見てみて！

阿部恒氏の気になるニャンコ

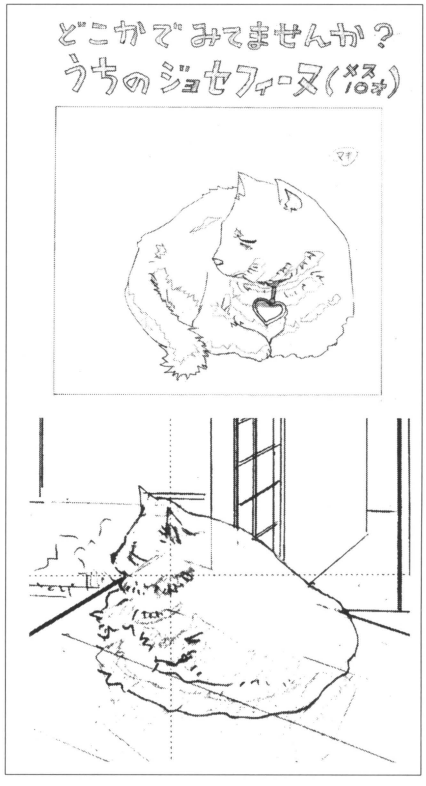
『ちょびっツ』の取材で、お気に入りのキャラの話になったときのこと。

阿部：「お気に入りのキャラ」の答えはネコのジョセフィーヌです(笑)。あれは浅香監督の100パーセントオリジナルキャラなんですけど。最初に出たのが、本須和がちぃを拾ったゴミ捨て場の電柱の「迷いネコ」の貼り紙。そのあと駐輪場の上に住みついちゃって、ポイントで出てくるんですね。となりに別のネコがいたり、縄張りを侵されたネコが毛を逆立てて怒っていたり、背中にセミが止まっていても無頓着だったり。いずれは子どもを生む予定になっているようです。あのネコの行く末がちょっと気になりますね。あれは©浅香守生です(笑)。

——じゃ、監督がぱぱっと描かれたのを、キャラとして登場させるようになった？

阿部：そうです。監督の中ではシリーズ化っていうか、第1話のあのカットだけではなく、このあとも出そうという考えはあったらしいですけどね。監督的にかなり凝ってるようです。

淡々と紡がれる？ジョセフィーヌの日常。アニメならではのキャラもチェック！



PALETTA 2002.SUMMER vol.4

THE VISUAL EXPRESS

CONTENTS

表紙イラスト：うるし原智志

特集　Creator's Focus Special
うるし原智志インタビュー　2
クリエイター対談
成瀬ちさと×滝川悠　12
Ever17　16
Memorial Song　18
ファーストキスKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～　22
ロマンスは剣の輝きⅡ　～銀の虹をさがして～　26
メタルウルフ　30
まほろまてぃっく
ぢたま某インタビュー　32
ぴたテン　40
藍より青し　48
ちょびっツ　52
朝霧の巫女　54
ヨコハマ買い出し紀行
芦奈野ひとしインタビュー　56
プリンセスメーカー4&ぷちぷり＊ユーシィ　60
A girl WITH WORLD WARDROBE●成瀬ちさと　62
こちら風花学園小等部●近永早苗　64
サモンナイト制作現場から●飯塚武史　66
16bitのヒロインたち●近藤敏信　68
No Surprises●桑島法子　70
From Readers　72
読者プレゼント　73
蒼い海のトリスティア　設定画集　74
Memorial Song　設定画集　78
ちょびっツ　設定画集　80
朝霧の巫女　設定画集　82
萌えのつぼ●あゆみゆい　84
QUIET TALK　取材の現場から　86

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久徳
■副編集長　大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター　田村宏（海月デザイン）
■デスク　岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ　市川香・鈴木順二（ねこまた工房）
梅沢鈴代、書上久美、高橋剛
■デザイン　田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■スーパーバイザー　池山一二（ねこまた工房）
■業務部　佐藤秀
■広告部　幸宏樹、藤下和巳、樋口尚子
■雑誌営業　堂前秀隆、中村宣忠、酒井晴志

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

次号PALETTA vol.5は

2002年10月中旬発売予定

編集後記

■早いもので次号で本誌PALETTAも1周年！　といっても3か月に1冊のペースなので、長いような短いようなビミョーな心境なのがホンネだったり。次号以降もスタッフ一同おもしろい誌面作りに勤しんでいきますので、応援のほど、よろしくお願いいたします！（最近の眼鏡娘中心アニメ増加傾向に心揺れるH）

■アニメ、ゲーム、コミックと、多ジャンルにわたる豊富な経験に裏付けられたアイディア、仕事に対する厳しい姿勢、そして爆笑エピソード……。うるし原さんとの1か月は、たいへんしあわせな日々でした。次号の表紙クリエイターさんとの出会いが楽しみです。（21）

■最近は書店に行ってもゲーム・アニメの書棚をばかりチェックしています。そんなわけでプレイしていたゲームも一段落した先日、「今度は読書だ」と改めて書店に行ってみたのだが……読みたい本の多さに、なにも買わずに出てきてしまいました。（O）

■毎回ひそかに楽しみにしているのが「サモンナイト制作現場から」の飯塚氏のプロフィール。ちょこっと書いてある近況報告が笑えます。今回のカレーネタも「さすがイラストレーター」という感じ。ちっちゃい字だけど、お見逃しなく。（Kei）

■ふえる、ど～んどんふえる。何がってアニメの録画ビデオが。自宅のTVは地上波オンリーなのに、どかどか増殖する。出勤前に18、19時台の録画セット。帰宅して深夜の録画セット。未曾有のアニメラッシュに床が埋まる日も近い!?（N）

■インタビューで、ぢたま先生のお仕事場にお邪魔したところ、座らせていただいたイスがことのほか座り心地がよろしい。見れば有名メーカー、スチールケースの大きな背もたれのあるイスなのです。座り仕事にはやっぱりイスは重要ですな。（J）

■価格については、すべて税別で表記してあります。

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
PALETTA vol.4アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	( ) ー			
ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください				
購入した書店名をご記入ください 市区郡 書店		賞品欄	P73のプレゼントからほしいものを1つ記入してください	

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

□店頭で見て
□友人、知人から聞いて
□その他(　　)

2.この本を買った理由は？

□(　　)特集だから
□(　　)が載っていたから
□その他(　　)

3.今号のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～PALETTA vol.4のコンテンツ～

1 □表紙
2 □うるし原智志インタビュー
3 □成瀬ちさと×滝川悠対談
4 □Ever17
5 □Memorial Song
6 □ファーストKiss☆物語Ⅱ
7 □ロマンスは剣の輝きⅡ
8 □メタルウルフ
9 □まほろまてぃっく
10 □ぴたテン
11 □藍より青し
12 □ちょびっツ
13 □朝霧の巫女
14 □ヨコハマ買い出し紀行
15 □プリンセスメーカー4＆ぷちぷり＊ユーシィ
16 □成瀬ちさとのA girl
17 □近永早苗のこちら風花学園小等部
18 □飯塚武史のサモンナイト制作現場から
19 □近藤敏信の16 bitのヒロインたち
20 □桑島法子のNo Surprises
21 □From Readers
22 □読者プレゼント
23 □蒼い海のトリスティア設定画集
24 □Memorial Song設定画集
25 □ちょびっツ設定画集
26 □朝霧の巫女設定画集
27 □あゆみゆいの萌えのつぼ
28 □Quiet Talk－取材の現場から－
29 □PALETTA特製ポスター

4.3で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

5.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

6.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

7.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　)

(　　)

(　　)

8「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

26:50ごろ~
毎週水曜日
テレビ東京「熱血電波倶楽部」内放映
2002.7.3
TV TOKYO
調伏開始!!
©宇河弘樹・少年画報社／巫女委員会
熱血電波倶楽部 26:35からは
「陸上防衛隊まおちゃん」放映!!
朝霧の巫女
あさぎりのみこ
スタッフ
原作●宇河弘樹
(少年画報社「YOUNG KING OURS」連載)
監督●森山雄治
シリーズ構成●月村了衛
キャラクターデザイン●中本尚子
音響監督●渡辺淳
音楽●斉藤恒芳
音楽制作●スターチャイルドレコード
音響制作●楽音舎
アニメーション制作
●ガンジス
●カオスプロジェクト
製作●巫女委員会
キャスト
天津忠尋●水島大宙
稗田柚子●清水愛
九石征子●茂呂田かおる
百合草千佳●加藤奈々絵
岬原いずみ●神田理江
御室志津歌●大原さやか
稗田珠●長谷川静香
稗田倉子●林原めぐみ
楠木正志●置鮎龍太郎
STAR CHILD
イラスト：中本尚子
http://www.starchild.co.jp

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation®2

PS2版 発売決定!!

夏。
海に近いちっぽけな町。
一人の青年がバスから降り立った。
青年は旅の途中だった。
こんな小さな町に留まる気はなかった。
路銀を稼いだら、
すぐにでももっと大きな街に移るつもりだった。

彼の道連れは、母親が遺したちっぽけな人形。
彼は手を触れずに、その人形を動かすことができた。
母親から受け継いだ『法術』と呼ばれる力。
彼はそれを見せ物にしてこれまで旅を続けてきた。

さっそく彼は、町の子ども達を相手に人形芸を披露する。
しかし、さっぱり受けない。
いつもとはどこか勝手が違う。
ゆったりと流れるこの町の時間に青年は戸惑う。
青く広がる空の下で、夏は終わりなく続くとさえ思えた。

そしてこの浜辺の町で、
青年はひとりの少女に出会った。

AIR

2002年8月1日発売　標準価格7,200円（税別）
プレイステーション版　DVD-ROM
©2002 VisualArt's / Key / NEC インターチャネル

NECインターチャネル　ファン感謝デーちょっとだけスペシャル３　～今度は夏祭り～
日時：2002年８月10日（土）　場所：TFTホール1000　内容：新作発表会・展示・即売会・抽選会ほか
入場無料
楽しいイベントを多数企画中です。決定次第ホームページにてお知らせ致します。

NECインターチャネル
InterChannel
コンテンツ・クリエイション事業部　アミューズメントグループ
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-2-5
■ホームページ「@fun」http://www.neic.co.jp　■ユーザーサポート受付：03-3293-7008（月～金曜日：午後１時～６時：祝祭日は除く）

9784757709546
ISBN4-7577-0954-4
C9476 ¥1143E
1929476011435
定価1200円　本体1143円
雑誌61951－68　Ⓗ 2002年11月　Printed in Japan　凸版印刷株式会社
©ENTERBRAIN, INC.

PALETTA THE VISUAL EXPRESS SUMMER 2002 Vol.4
2002年8月1日発行
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850（営業局）
enterbrain